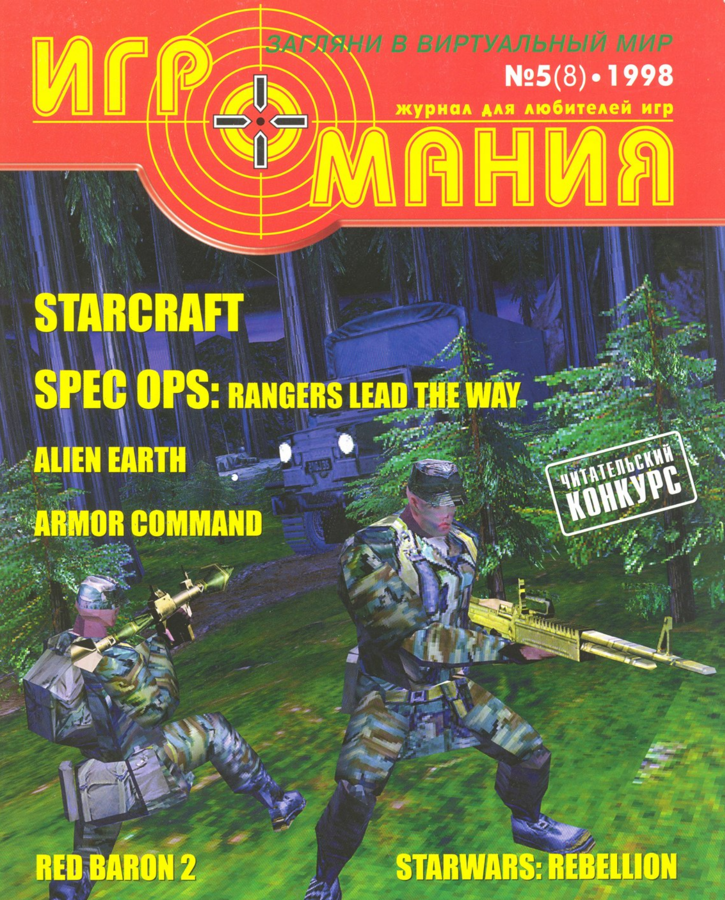


U. F. O. S

FLYING CORPS GOLD

ZORK: NEMESIS

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ


БЕРЛИНА
77 КМ
Противостояние
Вьюга в Пустыне
СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ
Третий Рим
Схватка
DOKA
www.doka.ru

ИГРОМАНИЯ

Игроманы всех стран, объединяйтесь!

Учредители и издатели
ООО «Игромания»
Александр Парчук
Евгений Исупов

Редакция
Главный редактор
Тимофей Богомолов

Научный редактор
Александр Савченко

Редакторы
Андрей Шаповалов
Нина Рождественская
Дмитрий Бурковский
Ирина Карпова

Корректор
Людмила Катаева

Цветоделение
Андрей Михайлов

Отдел рекламы и распространения:
Юрий Карпов (тел. 279-16-62)
Серьян Смакаев
(пейджер 239-10-10,
аб. 22-396)

Для писем: 109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Астрея», «Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Тел.: 279-16-62

Журнал зарегистрирован
в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации
№ 016630
от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии.
Тираж 17.000.
Цена договорная.

Дорогие *игроманы*!

Наконец-то наступило некоторое оживление на игровом рынке. Появился долгожданный StarCraft – пришлось отложить в дальний ящик несколько готовых описаний более старых игр и срочно взяться за этот несомненный хит. Поскольку в «Игромании» не принято дробить описания на несколько частей, то мы дали в этом номере прохождение всех миссий новой игры.

В журнале появилось еще одно новшество. Удалось взять интервью у разработчиков игры Spec Ops: Rangers Lead the Way. Не знаем, насколько приживется это новшество, но по возможности будем стараться задавать вопросы разработчикам игр, описываемых в журнале. Если у Вас есть вопросы, которые Вы хотели бы задать разработчикам игр, то присылайте их в редакцию – постараемся организовать интервью.

Начиная с одного из ближайших номеров, собираемся порадовать *игроманов* возможностью не только почитать журнал, но и поиграть в демоверсии игр – часть тиража планируем выпустить с CD-диском.

В этом номере подводим итоги двух первых конкурсов и предлагаем принять участие в новом.

По-прежнему ждем ваших писем. Наиболее интересные и содержательные будут опубликованы.

Редакция

Игроманы! Если у вас есть свой электронный адрес (E-mail) и если вы не только способны осилить сложные игры, но и можете хорошо написать о них, то у вас есть шанс превратить развлечение в оплачиваемую работу. Звоните в редакцию или присылайте образцы своего литературно-игрового творчества электронной почтой по адресу **igroman@online.ru**. С нами сотрудничают не только жители столицы, но и *игроманы* из других городов.

Журнал «Игромания» приглашает распространителей – физических и юридических лиц. Распространять такой журнал, как наш – престижно и выгодно! Тел.: 279-16-62, **E-mail: igroman@online.ru**

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем игру

Играем

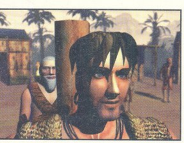
Ломаем

Вооружаемся

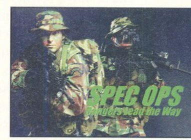
Размышляем

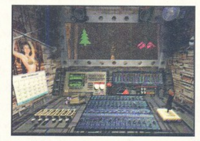
Вспоминаем

Сочиняем





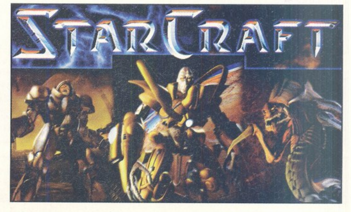






Ломаем PC

Ломаем PlayStation

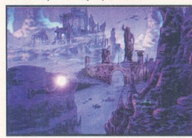


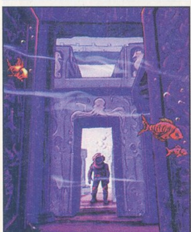
20.000 Leagues: The Adventure Continues

Разработчик	SouthPeak Interactive
Издатель	SouthPeak Interactive
Выход	осень 1998 г.
Жанр	подводные приключения



Компания *SouthPeak Interactive*, знакомая *игроманам* по игре **Men in Black**, занялась работой над новой приключенческой игрой по мотивам другого фильма, созданного по роману Жюля Верна «20.000 лье под водой». Названная **20.000 Leagues: The Adventure Continues**, игра будет третьим по счету продуктом *SouthPeak* в линии Video Reality, использующим совмещенное живое видео и компьютерную анимацию для создания интерактивного мира, в котором игрок будет иметь полную свободу перемещения.



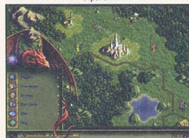


Действие игры происходит через двадцать лет после событий, описанных в книге Ж. Верна. Главный герой – Will Stewart, морской биолог, занимающийся проблемами добычи пищи из мирового Океана для утоления голода, свирепствующего на Земле. Биолог отправляется в глубоководную морскую экспедицию в сопровождении представителя компании SeaSource, на которую он работает, и еще трех помощников. Во время своих исследований они находят заброшенный «Наутилус» – ту самую подводную лодку легендарного капитана Немо. Попав внутрь, они оживляют корабль и отправляются в путешествие к Атлантиде, Марианской впадине, Антарктике и островам Фиджи.

С помощью призрака капитана Немо *игроман* должен научиться управлять «Наутилусом», попутно выполняя небольшие задания и спасая похищенных членов команды. Новым хозяевам подлодки придется драться с морскими чудовищами и спасаться от американской морской эскадры, сидящей у лодки на хвосте. Главной же задачей по-прежнему останется нахождение способа использовать Океан как источник пищи.

Age of Wonders

Разработчик	Epic MegaGames
Издатель	Epic MegaGames
Выход	лето-осень 1998 г.
Жанр	пошаговая «фэнтези»-стратегия



Age of Wonders – очередной игровой «долгострой» от *Epic MegaGames.* Компания известна своими сверхдлинными производственными циклами (об этом не дает забыть хотя бы **Unreal**). Так случилось и с **Age of Wonders**, более того – игра за время разработки успела даже сменить название с **World of Wonders** на приведенное выше. Не зная **Unreal**, невозможно выяснить, идет ли на пользу конечным продуктам столь долгий срок создания, но за время работы над **Age of Wonders** его создатели изрядно игру модернизировали, полагая, видимо, что лучшее – не враг хорошего, а совсем даже наоборот.

Пожалуй, единственное, что в игре не менялось с течением времени, это сюжет. Жили-были эльфы. Никого не трогали, питались травкой, водили хороводы и т. д. Однажды на их территорию вторглись люди, которых к тому времени выгнали из райского сада за то, что кое-кто из них съел яблоко. Людям, судя по всему, яблока было мало, и без лишних слов они начали вымещать злобу на мирных эльфах. Дальше в сюжете следует пауза длиной в несколько столетий, после которой нас пытаются убедить в том, что эльфы нашли-таки общий язык с людьми и стали жить мирно, водить совместные хороводы и кушать одну травку. Но и среди эльфов попадаются злобные особи (темные эльфы), которых гложет давняя обида за геноцид, устроенный когда-то людьми. Они порешили воскресить из мертвых убиенного владыку по кличке Inioch и под его руководством истребить род человеческий.

С этого, собственно, игра и начинается. Учитывая, что конфликт имел место сугубо между эльфами и людьми, довольно странно выглядит тот факт, что в игре даны двенадцать различных рас, одну из которых нам предложено избрать. Перечислять поименно нации не буду, поскольку все они сказочные и фантазийные. Скажу лишь одно – двенадцать рас разбиты на три группы, каждая из которых представляет одно из популярных направлений – добро, зло, нейтралитет. Как ни странно, люди поначалу нейтральны. Дальнейший их статус зависит целиком от нас. Если умело вырезать на корню пару народностей, то, думается, нейтральными нас уже никто не обзовет.



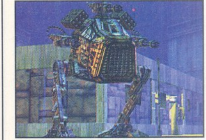
Вырезать нам предлагается в двух режимах – в fast combat и в обычном походовом сражении, характерном для большинства подобных игр. Если выбрать быстрый бой, то компьютер скоренько сложит все плюсы наших войск, вычтет все плюсы чужих и обнародует получившееся сальдо. Много времени это не займет, а результат арифметических действий обещает быть достаточно точным, поскольку процессор будет учитывать массу параметров наших и чужих войск. Неизвестно, правда, будет ли он мухлевать, поскольку проконтролировать его нельзя. Но зато можно выбрать обычный режим и гонять своих подчиненных по постылым гексагонам, на которые разбито поле боя. Здесь уже все зависит от *игромана*.

Помимо полутора сотен всевозможных юнитов, нам также доступны герои, без которых в «фэнтези»-стратегиях никак нельзя. Ассортимент таковых довольно широк – полсотни граждан, готовых нам на благо принести себя в жертву. Само собой, герои умеют совершенствовать свое мастерство, изучать заклинания, оснащаться улучшенным оружием и прочее.

Места боевой славы и их окрестности представляют собой весьма приятные для глаза ландшафты – леса, горы, озера, речки. Будут и экзотические пещеры, руины, катакомбы. С этим у игры, похоже, все в порядке. В **Age of Wonders** планируется по дюжине одиночных и multiplayer-миссий (до четырех человек), а сама игра будет поставляться в комплекте с редактором сценариев.

The Condemned

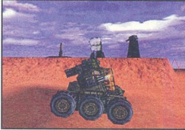
Разработчик	Gray Matter, Inc.
Издатель	Microsoft
Выход	осень 1998 г.
Жанр	гонки на выживание



Год 2073. Богатая часть человечества живет уже не за чертой города, в кирпичных особняках на Рублево-Успенском шоссе или в Беверли-Хиллз, а

просто-напросто на других, курортных планетах. Но развлекаются эти Лени Голубковы по-старому, то есть смотрят телевизор, по которому показывают шоу № 1 на всех планетах – гонки на выживание на астероиде Ceres, в которых профессиональные водители борются на специализированных передвижных средствах, называемых SCAR. Эти боевые машины, передвигающиеся с помощью колес, стальных ног, гусениц или антигравитационных установок, обвешиваются пятьюдесятью возможными видами оружия, которые они смогут увезти на себе.





Бои происходят в самых разнообразных природных условиях, включая горные и вулканические кратеры. Мощное оружие позволяет изменять структуру окружающей игромана местности. Он может выжечь в скале пещеру и спрятаться в ней или же «вырыть» ракетами волчью яму для врага. В распоряжении игрока будет оружие, позволяющее в считанные секунды стирать с лица астероида целые горные массивы.

Игра будет включать 10 уровней для многопользовательских боев не на жизнь, а на смерть, а также около 50 миссий в режиме одиночной игры, но каждый раз у игрока будет лишь одна цель – завоевать симпатии толстосумов-зрителей.

Monster Truck Madness 2

Разработчик	Terminal Reality
Издатель	Microsoft
Выход	май 1998 г.
Жанр	гонки на гигантских вседорожниках



Любителям раздавить ближнему капот всем весом огромного шипованого колеса посвящается этот продукт. Компания *Terminal Reality* после двух лет упорных трудов представила на всеобщее обозрение первую бета-версию продолжения своего хита **Monster Truck Madness**. Для тех, кто не знает, скажем, что в вышеупомянутом продукте игроману предоставлялась возможность участвовать в своеобразных гонках на выживание, управляя огромными вездеходами с колесами высотой в человеческий рост. Шоу с участием этих громадин пользуются огромной популярностью в США, где тысячи зрителей визжат от восторга и обливаются кока-колой, глядя на то, как какой-нибудь Stone Lord давит маленький несчастный Buick с ближайшей автосвалки. Сие милое увеселение было успешно перенесено на экраны ваших PC и воплощено в игре **Monster Truck Madness**. Новая версия отличается от своего родоначальника улучшенным графическим энджином и кучей модных новинок вроде клубов пыли и гравия, летящего из под колес, мощных потоков света от фар на крышах монстров. Игромана ожидают новые головокружительные трюки, в том числе езда на крыше соперника при удачном на нее приземлении, сбрасывание оного с обрыва и так далее. Любопытно, что некоторые машины названы в честь борцов не менее известного в США шоу Всемирной Федерации Реслинга (World Wrestling Federation), из которых лучше всего игроманам известен Халк Хоган (Hulk Hogan), актер из сериала «Гром в Раю».



Monster Truck Madness 2 подходит для самых разных игроков. Нетерпеливый любитель выместить злобу на электронном противнике сможет уже через 30 секунд оказаться в гуще событий, выбрав опцию аркадной гонки, ориентированной непосредственно на соперничество и трюки. Игроман, неравнодушный к вождению, сможет выставить перед гонкой различный уровень реализма и сложности, тем самым максимально приблизив себя к реальным условиям гонки. Но в любом случае фирма гарантирует острые ощущения, привкус дорожной пыли на губах и пропахшую бензином кабину.

Outcast

Разработчик	Appeal
Издатель	Infogrames
Выход	лето 1998 г.
Жанр	приключение-«action»

Компания *Appeal*, известная любителям извращенных леталок своим продуктом **No Respect**, готовит летнее наступление на позиции игры **Tomb Raider**. Смелая попытка задвинуть непотопляемую женщину-гробокопателя носит название **Outcast** и имеет в основе вполне фантастический сюжет. Дело происходит в недалеком будущем. Один ученый догадался, что где-то там существует много-много параллельных вселенных. Для нормальных людей его открытие не представляет никакой практической ценности, но парни из секретных военных ведомств им заинтересовались и решили взять умника к себе на оклад.



Лет через пять этот ученый по заказу Пентагона собрал наконец крутую установку по перемещению частиц из нашей родной вселенной в параллельные. Решили его агрегат испытать, для чего с Северного полюса запустили в иную вселенную хитроумный компьютер, который должен был собрать сведения и отослать их обратно. Вскоре сведения прилетели назад, но сам компьютер почему-то взорвался в чужой вселенной, в результате чего искривился пространственно-временной континиум и нашу вселенную помаленьку стало засасывать в образовавшуюся дырку. После того как засосало чукчей вместе с их северным сиянием, было решено положить конец этому безобразию. Для этого в параллельную вселенную отправили четверых крутых космических пехотинцев и пехотинок с четким заданием починить сломавшийся компьютер.





За одного из героев нам и предстоит играть. Зовут гражданина Слейд Каттер, он любит водку, композитора Шаинского и вдобавок страдает запущенной формой клаустрофобии. Типичный американец, в общем. Чтобы дядю не скрутил острый приступ его болезни, гуманисты-разработчики придумали игровой мир без стен, дверей и прочих архитектурных изысков, способствующих клаустрофобии. Так что ходить мы будем в чистом поле, пара деревьев и лужица-водоем – максимум, на что отважились чуткие авторы. Их стремление не давить на психику главного героя нам, например, импонирует. Все бы так. А то иные придумают лабиринт какой-нибудь, и ползай потом по нему. Впрочем, судя по доступным картинкам из игры,

парня все же что-то мучает. Похож он больше на казака без лошади, чем на звездного рейнджера. Ходит походкой усталого кавалериста, да к тому же прикинут в убийственные гопнические шаровары и кирзовые валенки от Юдашкина. Короче, его внешность заставляет сомневаться в благополучном для нашей вселенной исходе. Хотя, напомню, все в руках *игромана*.

Уровень графического исполнения игры назвать высоким язык не поворачивается. Это – судя по картинкам. Но кроме картинок в нашем распоряжении нет ничего. Разработчики, правда, иного мнения о своей игре. Опустив их эмоциональные высказывания насчет «самой ожидаемой игры» и «задвинем Лару», остановимся лишь на технических подробностях. При создании убогих ландшафтов использовалась уже полтора года как известная воксельная технология, живые и мертвые существа состоят из полигонов, текстуры наложены по технологии bump mapping, движения оформлены при помощи motion capture. Чтобы игра не вызывала отвращения, создатели рекомендуют запускать ее на машине с процессором не ниже P200 MMX. О режиме multiplayer тактично замалчивается, зато обещаются саунд-треки в исполнении московского симфонического оркестра и одноименного краснознаменного ордена трех революций и двух путчей хора.

Propaganda

Разработчик	Burst
Издатель	Virgin Interactive
Выход	осень 1998 г.
Жанр	гонки + «action»



Почему-то на Западе бытует мнение, что если власть осталась бы в руках восточно-европейских коммунистов, они обязательно заполонили бы весь мир, превратив его в нечто мрачное, обнесенное заборами с колючей проволокой, с пулеметными вышками по углам, с военной дисциплиной и с комендантским часом, как это и изображается, например, в одной из серий «Скользящих». Но вовсе нет! Наши деды и прадеды собирались построить достаточно красивый мирок. Стоит лишь взглянуть на чертежи да макеты, чтобы убедиться, что он был бы окрашен не в серо-бурые цвета, а в красно-белые, цвета советского флага и белого мрамора, в который должны были одеться города. Вот. Но западным акулам капитализма выгоднее чернить и хаять наших предков, дезинфицируя таким образом свою страну от коммунистической заразы. И поэтому действие новой игры фирмы *Virgin* под названием **Propaganda** происходит в одной из стран Западной Европы, находящейся под пятой коммунизма. Главный герой Jack Heller, бывший вояка, втянут в повстанческий заговор против правительства. История Джека рассказывается посредством видеовставок, снятых профессиональной командой кинематографистов и достойных быть смонтированными в отдельный полнометражный фильм. Тут и замечательная игра актеров, и реальные декорации, и настоящие взрывы, и компьютерные спецэффекты (куда же без них), словом, весь беспроигрышный набор.



Что касается непосредственно самой игры, то и тут *Virgin* осталась на высоте. Даже на незавершенной стадии она выглядит великолепно. *Игроман* выполняет задания, колеся на легковом автомобиле, переделанном под броневик, расстреливая врагов из навесных вертолетных пушек, торпед на колесиках и огнеметов. По мере выполнения миссий его переводят из одного города в другой, как переходящее знамя повстанческого движения.

Наконец-то все больше компаний начинают уделять равное количество внимания как видеовставкам, так и совершенствованию самого игрового процесса.

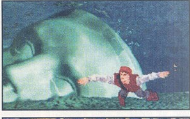
Quest for Glory 5: Dragon Fire

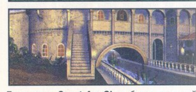
Разработчик	Sierra On-Line
Издатель	Cendant Software
Выход	сентябрь 1998 г.
Жанр	RPG



Многих удивляло, каким образом компании *Sierra* удается столь удачно сочетать в своей серии **Quest for Glory** два относительно разных жанра – приключения и ролевую игру. Казалось бы, обычное приключение в духе *Sierra* приобретало совершенно новую окраску в зависимости от выбора класса персонажа, его опыта и умения. При достаточно ограниченном, по сравнению с другими ролевыми играми, количестве игровых экранов создателям удалось избежать линейности игрового процесса. Еще большей новинкой стало появление боев и возможности переносить своего героя из одной части игры в следующую, сохраняя все его накопленные характеристики. Эта добрая традиция продолжается и в пятой части игры, названной **Dragon Fire**, которой *Sierra* планирует завершить серию.

Помимо хорошо знакомых по первым четырем эпизодам элементов в игре используется совершенно новый графический энджин, позволяющий воссоздать сказочный мир **Dragon Fire** в 3D-графике с использованием многочисленных текстур и плавающих камер. Кардинально изменена система поединков, происходящих в реальном времени, а также добавлена столь неожиданная деталь, как возможность многопользовательской игры. По заявлению создателей, **Dragon Fire** станет родоначальником нового класса ролевых игр после ее выхода в сентябре 1998 года.





Пятая часть **Quest for Glory** будет последней. Что же нас ждет?

Мир, который нужно спасти, возможность выбора героя между воином, магом и вором, но не это главное. *Sierra* обещает замечательнейшую вещь, ради которой стоит играть в **QfG**, даже если вы на дух не переносите мультфильмы.

На этот раз нам предстоит по-настоящему влюбиться в того, о ком мечтали всю жизнь. Звучит прекрасно, и именно это является главным в **QfG**. Если, конечно, обещанное будет как следует реализовано, то есть романтические отношения будут развиваться по психологическим законам в зависимости от характеров и черт персонажей, а не в соответствии с жестко заданной сюжетной линией.

Остальное – красивый стандартный набор. Мирное красивое королевство, которое подверглось нападению кровожадных наемников и злобных монстров. Героические подвиги, спеллы, тайные интриги. Опять же мультипликационная графика.

Поклонники сериала встретят своих старых знакомых, но игра из этой серии будет последней. Весьма опрометчиво, если учесть, что во всем играющем мире просыпается интерес к РПГ.

Wizardry 8

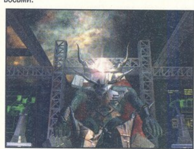
Разработчик	Sir-tech Software, Inc.
Издатель	Sir-tech Software, Inc.
Выход	конец 1998 г.
Жанр	классическая RPG с группой персонажей

Один из трех известнейших ролевых сериалов наряду с **Ultima** и **Might and Magic**. Вследствие этого всем новообращенным любителям РПГ придется либо изрядно расстроиться, либо отыскать предыдущие части, дабы узнать, о чем идет речь. Конечно, понять суть происходящего можно будет и без этого, но большая часть удовольствия пропадет.

К тому же те, кто прошел все предыдущие семь частей, смогут перенести в восьмую старых геро-

ев – так принято в ролевых сериалах. С другой стороны, тех, кто судит о РПГ по **Diablo** или даже по **Daggerfall'**у, ждет потрясение, ибо теперь им придется управлять не одним героем, которого легко отождествить с собой, а группой из шести персонажей.

Кроме того, к вам может присоединиться и кто-нибудь еще, увеличив количество ваших героев до восьми.



Одно из новшеств игры связано с атрибутом «Personality» (обаяние), который, как известно, обычно ни на что не влияет. На этот раз он будет выражать характер персонажа (каждого из шести-восьми). Они смогут переговариваться, выражать свое отношение к происходящим событиям и даже ссориться.

Поскольку персонажей много, боев в реальном времени не будет, однако пошаговая система разработчиков тоже не устраивает, поэтому в **W8** реализован пофазный бой. Кто играл в предыдущие игры, поймет без объяснений, остальным все равно не объяснишь – выйдет игра, увидите.

Великолепная трехмерная графика с поддержкой всего, что только придумано для этих целей, но, как всегда, движок несколько устарел по сравнению с фаворитом сезона – **Q2**. Для РПГ это тоже свойственно.





Отдельного разговора заслуживают противники. Теперь они не будут возникать ниоткуда, как бывало раньше. Вы сможете заметить их издали и подготовиться к встрече.

Сказать можно еще много, но не стоит. Поклонники жанра вообще и серии в частности ждут игру стоя, в торжественном молчании и периодически пугают друг друга слухами о том, что ее выпуск отменен или отложен. Для всех остальных – лучше сто раз подумать, прежде чем браться за шедевр в жанре, в котором не разбираешься. Удовольствия они не получат, а будут лишь попусту брюзжать, как уже произошло с **Battlespire**.

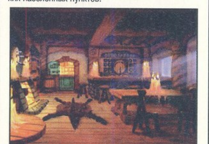
Ролевики всегда были элитарными играми, и их прелесть именно в этом.

Revenant

Разработчик	Cinematix
Издатель	Eidos Interactive
Выход	лето-осень 1998 г.
Жанр	RPG от третьего лица



Вот и *Eidos* решила изготовить ролевую игру. Правда, усилия, затраченные на создание подведомственной *Core Design* второго **Tomb Raider**'а, не позволили парням лепить продукт самолично, поэтому решено было работать «в тесном сотрудничестве» и ограничиться статусом издателя. Однако и в разработке *Eidos* принимает активное участие. **Revenant** определенно планируется в пику жданно-званному **Diablo 2**. Авторам хочется переплюнуть еще не народившееся продолжение игры всех времен и народов во всем, начиная от палитры и заканчивая сюжетом. Возможно, что *Eidos* и не удастся превзойти *Blizzard* по части интерфейса или чего-то еще, но одно можно сказать точно – географическое название места действия новой игры они придумали замечательное. Называется оно остров Akhuilon, что по-русски я никогда не напишу, поскольку нас могут читать дети. Может, по латыни это что-то и значит, но отечественная транскрипция вызывает противоречивые чувства. Сразу видно – игру делали не для нас, а то бы позаботились о благозвучии названий всяких населенных пунктов.



Сюжет в игре вполне современный – трое претендуют на один трон. Неизбежно возникают трения, и это приводит в итоге к тому, что у одного из претендентов крадут дочку. Человек, видать, своего ребенка любит, поскольку воскрешает давно отдавшего концы воина по имени Locke D'Averam и просит его разобраться.

Чтобы разобраться, нам предстоит пройти в роли живого трупа по окрестностям, которые представляют собой поля, реки, города, лесные массивы, катакомбы вперемешку с пещерами и лабиринтами и тому подобные места. Двухмерные бэкграунды нарисованы целиком и полностью ручками, зато все твари в игре полигонально-трехмерные и довольно неплохо смотрятся на таком вот необычном фоне. Дополняет картину присутствие динамического освещения и Direct3D-акселерация.

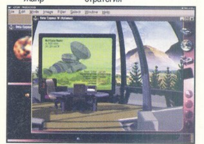


В процессе розысков наш герой пообщается с массой жаждущих что-нибудь ему сказать людей, а тех, кто говорить не захочет, можно, в крайнем случае, убить. Воин знаком с массой приемов, а также неплохо оснащен. Что характерно, степень повреждения врага будет зависеть не только от применяемой модели оружия, но и от нашего боевого опыта в целом. Интересной особенностью является и то, что бойцу свойственна усталость в результате частого применения того или иного приема самбо. А это призвано внести в происходящее еще немного реализма. Помимо физического контакта с оппонентами, имеется возможность воздействовать на их психику путем применения различных магических заклинаний и тому подобных приемов. Доступно это, правда, лишь обладателю каких-то магических осколков, названных талисманами. Чтобы их отыскать, нам тоже предстоит потрудиться.

Как и любая уважающая себя современная RPG, **Revenant** будет поддерживать стремление сыграть в коллективе, для чего одному-четырем жаждущим необходимо обзавестись либо TCP/IP либо LAN.

Star Nations

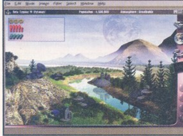
Разработчик	MegaMedia Corporation
Издатель	MegaMedia Corporation
Выход	лето-осень 1998 г.
Жанр	стратегия



Попыток сделать **Master of Orion** в реальном времени было много. Еще больше было попыток изготовить пошаговый **Command & Conquer**. А вот так, чтобы объединить все в одном, этого еще не было. «Будет!» – сказали парни из *MegaMedia* и сели лепить игру **Star Nations**, которая обещает аккумулировать в себе элементы буквально всех стратегических жанров и направлений. То есть немного реал-тайма, пошаговый режим в качестве опции, добыча ресурсов, дизайн космических кораблей, шпионаж, забота о детях, пробле-

мы экологии и перенаселения, полномасштабные сражения, экономические показатели и прочее.

Замечу, что большинство робких попыток обыграть **Master of Orion** на его же поле, то есть изготовить пошаговую космическую стратегию круче **MoO**, терпели до сих пор неудачу. Тогда сделали реально-временную **Pax Imperia** – вскипел возмущенный разум *игромана* при попытках в нее сыграть. Хитрый разработчик одновременно заходил и с другой стороны – стали появляться космические стратегии, но уже с боями на отвоеванных планетках. Числа им не счесть – **Enemy Nations, Deadlock** и тому подобные. Опять не получилось. Авторы **MoO** были довольны, поскольку и вторая часть их игры была успешной, особенно на фоне всех попыток ее переплюнуть. Терпение большинства девелоперов лопнуло окончательно, и они удалились «клепать» аркады, лишь *MegaMedia* додумалась сделать игру в доселе неизведанном жанре, названия которому пока нет, но, после выхода **Star Nations**, обязательно появится. И действительно, зачем держаться в рамках одного жанра, если можно взять отовсюду понемножку и создать нечто новое? Вопрос конкуренции в этом случае отпадает сам собой, поскольку ничего подобного никто еще сделать просто не додумался.





Итак, в лице **Star Nations** нас ожидает потрясающий хрупкую психику молодых *игроманов* симбиоз всего со всем. Слова о том, что каждый любитель стратегических игр (real-time, turn-base, wargame) найдет в новом продукте что-то для себя интересное, были бы просто излишни. Наша задача в игре – следить за уровнем безработицы и моральным состоянием вверенных нам граждан, потреблением пищи и энергии, уровнем науки и загрязнения окружающей среды, боеготовностью и техническим состоянием космического флота. Также в наши обязанности входит отвечать за дела своих дипломатов и засылать разведчиков в тыл врага. Это как минимум. Всего не перечислить. При этом игра радует глаз симпатичными пейзажами и постройками, напоминающими, к слову, **Deadlock**'овские. Для любителей технических подробностей сообщаем – игра использует Microsoft Direct3D engine, поддерживает трехмерные акселераторы и желание сыграть по сети / модему и просит за это всего лишь 486 DX2-66 и 8 Мб оперативной памяти.

Stratosphere

Разработчик	Sculptured Studios
Издатель	Ripcord Games
Выход	август 1998 г.
Жанр	стратегия в смеси с «action»



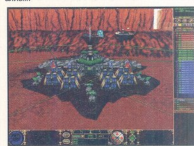
После выхода приятной во всех отношениях игры **Postal** *Ripcord*, похоже, зареклась делать и (или) издавать свои продукты, не обговорив последствия с адвокатами и не выслушав предварительно мнения чиновников всех стран – членов НАТО, а также всяких обществ защиты морали и нравственности. Что и говорить, возмущались все кому не лень: «массовые расправы над мирным населением», «ритуальные сожжения беременных женщин», «расчлененные тушки подростков» и тому подобное. Газетные заголовки убойным размером вселяли ужас в непосвященных – «Остановим насилие!», «Старик и море трупов», «Почтовый служащий на тропе войны»...





Не секрет, что многие из «подлинно нравственных» личностей в жизни аморальны, а члены «Гринписа» приезжают к местам пикетов на машинах с бензиновыми двигателями. Зато покричать о морали и правом деле любят все. Но это лирика. А правда жизни такова, что действие своей новой игры *Ripcord* перенесла от греха подальше в стратосферу. Теперь разве что астрономы будут недовольны, но они – прослойка малочисленная и преимущественно безвредная, так что вроде все должно быть в порядке.

Неизвестно, правда, останутся ли довольны игроки таким поворотом – уж больно криво создатели **«Стратосферы»** эту самую стратосферу нарисовали. Все-таки **Postal** был привычнее – домик-заборчик-гранатка-трупик. Никакого авангардизма, никакого абстракционизма – сплошь один реализм.



Как бы то ни было, по части графики **«Стратосфера»** на порядок несимпатичнее **Postal'**а. Оправданием здесь может служить лишь жанровая принадлежность игры, а она у нас во вполне современном жанре – стратегия плюс «action». Но даже для стратегии слабовато, что и говорить.

Любителям технических подробностей: в игре планируется два с половиной десятка одиночных миссий с семью различными ландшафтами, более полусотни юнитов, поддержка сети и модема.

Terminus

Разработчик	Vicarious Visions
Издатель	пока не найден
Выход	конец 1998 г.
Жанр	космический имитатор

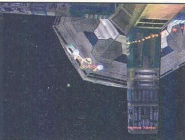


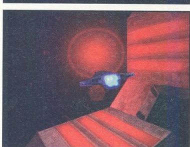
Как это часто бывает, наиболее талантливые разработчики не всегда могут найти компанию, готовую финансировать и издать хороший продукт. Если бы парням из *Vicarious Visions* удалось найти подходящего издателя, то, возможно, их игра **Terminus** появилась бы задолго до Рождества 1998 г. Но везет, как известно, не всем. А жаль, поскольку **Terminus** на сегодняшний день – наиболее интересная и глобальная игра на космическую тематику из всех, выходивших ранее.



Сюжет переносит купивших игру в год две тысячи сто девяносто седьмой. Человечество обосновалось на Марсе, жалкие остатки проживают на Земле, недавно открыта тайна чудесной древней технологии, позволяющей перемещаться на большие расстояния во вселенной. Крупные корпора-

ции ведут борьбу за влияние над чем-то важным. Нам предложено выступить в роли простого пилота, причем выбирать можно между пилотом-землянином, пилотом-марсианином (тот же землянин, но переехавший недавно с семьей на Марс), пилотом-наемником, пилотом транспортного судна и пилотом-пиратом, грозой воздушных коридоров. В зависимости от избранной ориентации нам будут подсовывать различные миссии. Если мы, например, избрали карьеру наемника, то наша задача – брать и выполнять задания за деньги. Когда денег накопится много, можно заполнить собственный гараж несколькими моделями летательных аппаратов, чтобы подбирать нужную в зависимости от задания. Если мы решили связать судьбу с Землей или Марсом, то предстоит отстаивать их интересы. Если мы надумали бороздить пространство под флажком с черепом и костями, то нам обеспечены конфликты с конкурентами-пиратами, перевозка контрабандного груза и прочие радости жизни. В любом случае сюжет в игре нелинейный, и это факт. Следующая миссия будет подбираться в зависимости от качества выполнения предыдущей.





Фанаты **Wing Commander** будут весьма удивлены наличием в новой игре полноценной физической модели, благодаря которой на траекторию космической посудины оказывает влияние множество всевозможных факторов – от количества топлива на борту до отдачи бортовой пушки после выстрела. На корабль можно привинтить все, что душе угодно, с той же легкостью любой агрегат можно отвинтить, более того, любую железку или излишек топлива можно эвакуировать прямо во время полета. Например, в случае опасности можно всегда выкинуть в открытый космос контрабандный груз и остаться как бы не при чем.

Пользователей качественного Интернета несомненно порадует тот факт, что **Terminus** ориентирован в основном на режим multiplayer. Навигационный экран и продвинутая система опознавания «свой-чужой» помогут *игроману* не попасть по своему напарнику в пылу борьбы, а если это все-таки случится, то, благодаря технологии Voxware Audio Compression, напарник сможет в режиме он-лайн сообщить вам голосом все, что он думает по этому поводу. Более того, у каждого игрока в игре будет своя радиочастота, как в жизни. Естественно, в режиме multiplayer можно устроить как deathmatch, так и играть в кооперации, при этом поддерживаются TCP/IP, IPX, LAN и модем.

Что касается экономической модели, то тут все без изменений – деньги получаем за выполнение заданий, продажу ранее купленных товаров и т. д. Потратить деньги можно на те же товары, приспособления для своего любимого корабля, оружие, на покупку нового или очередного корабля.

Насчет графики можно сказать одно – 640x480, 16 bit, модели считали на «Силиконах». Полный набор спецэффектов. В общем, в конце нынешнего года всех любителей **Elite** (*игроманы* со стажем, думается, меня поймут) ожидает большой-большой сюрприз.

Urban Assault

Разработчик	Terra Tools
Издатель	Microsoft
Выход	лето 1998 г.
Жанр	3D-боевик + стратегия в реальном времени



На этот раз очередной продукт, издаваемый *Microsoft*, лепят немецкие умельцы. Называется игра **Urban Assault**, что довольно символично. **«Городское нападение»** – это то, что в скором времени произойдет со множеством филиалов *Microsoft*, если она и дальше будет лепить свои игры. Народ выйдет на улицы и кидаться тортами уже не будет, а поступит круче. Примерно такой поворот событий нам и обрисовали создатели **Urban Assault** – руины небоскребов, местами поврежденное асфальтовое покрытие, что за рубежом есть первый признак революции, побитые окна и тому подобные радующие непритязательный глаз картинки. Все это художество нарисовано в приятной серо-черной палитре, что должно, видимо, навести нас на грустные мысли о судьбе человечества или, по крайней мере, о судьбе городской его части.



О причинах, побудивших горожан выйти на улицы, разработчик замалчивает. Ясно одно – война идет гражданская, то есть инопланетяне к нам на этот раз прилететь не захотели. А населению надо ведь размяться. Вот народ и решил повоевать, а то скучно. За какую часть граждан воюет *игроман* – неизвестно. Впрочем, авторы выдумали пять противоборствующих сторон, так что выбрать есть из кого.





Говоря об оригинальности и уникальности своего продукта, создатели стараются напирать на тот факт, что в игре присутствует 3D-«action». Вроде раньше он нигде не присутствовал, а тут – нате. При этом за бортом их рассуждений остаются как минимум **Battlezone** и **Uprising**, что по меньшей мере странно. Но в маркетинге все средства хороши. Реализуется же этот самый 3D-«action» в игре за счет управления любым из полутора десятков самоходных средств. К ним относятся истребители, авианосцы, танки, джипы. Жаль, что игру не китайцы делают, а то и на велосипедах бы покатались. Если на стратегическую часть у *игромана* не хватит мозгов, то он всегда может плюнуть на это дело и стать солдатом, дабы зачищать микрорайоны от первого лица, сидя в танке.

Что касается технических подробностей, то обещается нелинейный сюжет, поддержка Direct3D-акселераторов, столь любимая *Microsoft* технология force feedback (буквально: «сильно дающий сдачи джойстик»), много миссий, море звуковых и графических спецэффектов, масштабируемая карта с возможностью проставления waypoint'ов, «традиционно» сверхумный AI, поддержка технологии MMX и акселераторов на шине AGP, а также будет возможность сгонять партийку через Internet Gaming Zone.

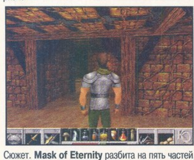
King's Quest 8: Mask of Eternity

Разработчик	Sierra
Издатель	Sierra
Выход	лето 1998 г.
Жанр	квест + 3D-«action» + + «adventure»

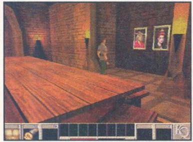
Игра **King's Quest 8: Mask of Eternity** может стать новым стандартом в жанре квестов. Первые квесты были текстовые. Даже когда в них появилась графика и анимация, *игроманам* еще долгое время приходилось набирать слова с клавиатуры. Мышиный интерфейс, построенный по принципу «установи и щелкни» (point'n'click) был

изобретением компании *Sierra* (как, впрочем, и появление в квестах графики).

Что же предложила нам Роберта Уильямс, создательница кровавой «**Фантасмагории**» и сусально-сладкого королевства Давентри? Первым делом она угробила всех пряничных героев из первых семи частей. По крайней мере, превратила их в камень. Вряд ли это обрадует поклонников сериала.



Сюжет. **Mask of Eternity** разбита на пять частей, что позволило силам Зла захватить Давентри. Главный герой игры, Коннор, случайно нашел один из кусочков, и потому остался невредим. Вам предстоит найти оставшиеся четыре фрагмента, пройти через семь уникальных по дизайну миров, каждый – с собственными обитателями.



Далее нам обещана полностью трехмерная графика, а также много-много поединков как от первого, так и от третьего лица. В чем же эволюционный скачок жанра? В том, что головоломки будут полностью трехмерными. Это обеспечит так недостававший плоским мышино-ориентированным квестам реализм.

Жаль, однако, что старый добрый сериал будет столь грубо оборван – восьмая часть станет последней. Нужен ли нам еще один 3D-«action» с устаревшей графикой? Если Роберта Уильямс сумеет реализовать свои идеи относительно качественно новых головоломок в трехмерном мире, этой игре можно будет простить все.

Оттого-то и непривычное название жанра – квест + 3D-«action» + «adventure».

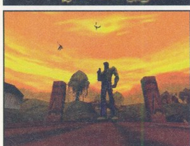
Shadowman

Разработчик	Iguana
Издатель	Acclaim
Выход	осень 1998 г.
Жанр	3D-«action» + «adventure»

Игра принадлежит к постепенно вымирающему жанру – экшену от третьего лица с одним мужским персонажем. Наблюдая за успехами Лары Крофт, создатели игр быстро поняли, что чрезвычайно просто привлечь внимание *игромана* изгибами женского тела и оставить на заднем плане иные элементы игрового процесса.

Но *Iguana* и *Acclaim* не только не сомневаются в успехе предстоящего проекта, но даже называют его самой захватывающей игрой своего жанра, причем не сезона или года, а всех времен. Торжественно обещана революция в жанре.

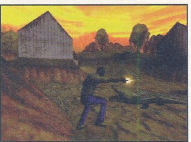




По вредности хочется тут же обвинить разработчиков в рекламном обмане, однако у них пока что есть все основания для хвастовства. За **Shadowman** стоит та же команда, что подарила миру **Turok: Dinosaur Hunter**, одну из лучших стрелялок от первого лица, выпущенных в прошлом году.

Если в **Shadowman** графика будет не хуже (а есть все основания полагать, что она еще и улучшится), то уже этого окажется достаточно для успеха предстоящей игры. И создатели уверенно анонсируют визуальные достоинства проекта – сочные бэкграунды, богатый и реалистичный окружающий мир.

Деликатно упоминается о том, что *игроман* сможет видеть все вплоть до самого горизонта. Одним из главных недостатков **Turok** был плотный, окутывающий игрока со всех сторон туман, который не давал ему возможности видеть дальше собственного носа.



Еще одно достоинство игры заключается в возможности самостоятельно контролировать положение камеры – самое больное место в любом экшене от третьего лица, когда неожиданные скачки изображения полностью дезориентируют игрока, вошедшего в новое помещение, полное монстров.

Но графическое великолепие – лишь внешняя сторона проекта. В его основу положен тщательно проработанный сюжет, основывающийся на комиксах. Как и положено в таких случаях, главным героем становится обычный человек, наделенный необычными способностями. Жрица Вуду вложила в грудь Mike Le Roi маску, наделенную магической силой. Так Le Roi стал воином Вуду, Человеком-Тенью.

Помимо нашего мира ему открылся и другой – темный мир. Он узнал о мрачном заговоре бессмертных серийных убийц, возглавляющих полчища безумцев из другого мира. Мистическая сила Вуду, черная магия, а также и обычное оружие станут орудиями в великой войне, которую Человек-Тень поведет с силами Зла по обе стороны черты, отделяющей Жизнь от Смерти.

Отечественные игроки еще не раз посмеются над запутанным и патетическим сюжетом. Увы, американские комиксы приходят к нам в основном через экранизации и компьютерные игры, и нам сложно оценить достоинства отдельных их представителей.

А ведь именно сюжетная линия и составит основу игры. Нам предстоят не только сражения с помощью разных видов оружия (от стрелкового до Тыквы Вуду), но и множество головоломок, основанных на мистических текстах и других таинственных артефактах.

Ждем, ждем с нетерпением! Пусть не революция, пусть не игра всех времен, но **Shadowman** обещает быть весьма занятным. Но все же, когда будете на Гаити – не позволяйте никому вкладывать вам в тело всякую дрянь.

Youngblood: Search and Destroy

Разработчик	Extreme Studios
Издатель	GT Interactive
Выход	лето 1998 г.
Жанр	тактическая стратегия

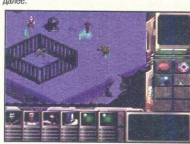


Youngblood: Search and Destroy принадлежит к ставшему модным жанру тактических стратегий. Если в прошлом году среди заметных проектов этого плана можно было назвать только **X-COM 3** и **Incubation**, то теперь нас ожидает целая лавина подобных стратегий.

Что и говорить, вряд ли стоит ожидать от этих игр особой оригинальности. Они создаются только для того, чтобы снова воплотить в жизнь старые, но все еще прибыльные идеи. Поэтому главный критерий, которым следует пользоваться при их оценке, – это тщательность исполнения.

Youngblood холят и лелеют долго и тщательно. Сроки выхода игры постоянно передвигаются. Заявленная первоначально на ноябрь прошлого года, она плавно переместилась сперва на первый квартал, а потом и на лето 1998 года. Играбельная демо-версия была доступна еще зимой, но создателей не удовлетворило ее качество, поэтому будущий шедевр отправили на доработку. Все это дает основания предположить, что играть будет по-настоящему приятно – не из-за новизны идей

или супернавороченной графики, а благодаря кропотливому труду по балансировке деталей, проработке интерфейса, оптимизации кода и так далее.



Уже сейчас **Youngblood** может похвастать необычайно низкими требованиями к компьютеру. Разработчики заявляют, что игра сможет без проблем идти на Pentium 90 с 16 Mb RAM. Для осени 1998 года это великолепный результат, даже если учесть, что в процессе работы требования наверняка будут увеличены.

Однако главный козырь игры – персонажи, которыми предстоит управлять играющему. Помните наемников из **Jagged Alliance**? Создатели **Yuongblood** пошли еще дальше; сюжет игры будет основан на популярных комиксах.

Имя их создателя – Rob Liefeld. Оно, конечно, ничего нам с вами не скажет. Важно то, что в отличие от знакомых нам (в основном по кино) персонажам комиксов, действующих в одиночку, Liefeld создал целую команду супергероев, и именно их нам предстоит вести к победе на протяжении – увы – всего одиннадцати миссий.



Краткость игры компенсируется тем, что ее можно будет с не меньшим интересом проходить снова и снова – по крайней мере, в этом уверены разработчики. В остальном же нас ожидает привычный набор тактической стратегии – яркие характеры персонажей и их общение между собой, возможность управлять каждым из них в отдельности или всей группой сразу, возможность создавать новое, супермощное оружие и так далее.

Начиная с секретных лабораторий и заканчивая пламенными безднами Ада, шаг за шагом продвигаясь по раздираемой войной планете, вы будете противостоять злобным мутантам и предотвратите кровавый Апокалипсис. А в сетевой игре друг против друга смогут сразиться сразу четверо злобных мутантов-игроков.

Разработчики особенно гордятся сложностью миссий, которые называют самоубийственными. Конечно, во всем этом нет ничего оригинального, да и верить каждому обещанию тоже не стоит, но если полгода, прошедшие за доработкой игры, разработчики на самом деле занимались ее улучшением, то у **Yuongblood** есть все шансы стать вполне достойным представителем жанра.

Сергей Аляев, Леонид Векшин
(клуб «Game Galaxy»).
Денис Чекалов

НОВОСТИ

Компания *Electrotech* начала работу над новым проектом под рабочим названием **WarShip**. По жанру это стратегия в реальном времени (параллели с **WarCraft** совершенно ясны) с элементами приключенческой игры, взаимосвязанными сюжетными миссиями (в большом количестве) и достаточно интересными диалогами. По части графики уже можно заявить, что в игре будет реализована трехмерная земля и трехмерные юниты, а также parallax scrolling (пока такая технология официально заявлена только в игре **MAX 2**). Проект находится только в начальной стадии разработки, и сроки появления продукта на прилавках магазинов называть еще рано.

***

После успешного завершения Первого Всемирного Турнира по компьютерному преферансу компания *AFComputers* с 1 марта начала новый турнир, который, как и предыдущий, будет продолжаться в течение года и завершится грандиозным финалом с вручением призов.

Продолжает свою работу Marriage Internet Club, и с 4 марта уже началась перерегистрация членов клуба. Теперь посещение Золотого и Серебряного зала стало платным, а Дубовый зал по-прежнему остался бесплатным в течение месяца, однако здесь существует маленький нюанс: в Дубовом зале не фиксируется результат игры. Зато в ближайшее время в Золотом и Серебряном зале будет введен рейтинг по результатам игр (возможно, даже будут выписываться свидетельства по рейтингу), формироваться команды и устраиваться региональные турниры. Работа этого клуба любителей преферанса уже сейчас пополнилась «звездной компанией» – теперь в виртуальных кулуарах www.marriage.ru можно встретить Клару Новикову и Леонида Якубовича.

***

24 марта прошли переговоры между компанией *«Дока»* и управляющим директором компании *Empire* (**Stars!**, **Combat Chess**, **Pro Pinball**) о продолжении взаимовыгодного сотрудничества, и, видимо, уже в ближайшее время будет объявлено о взаимном обмене лицензиями.

***

Профессиональные компьютерные игры все больше и больше напоминают профессиональный спорт. Известный игрок Деннис Фонг (Dennis «Thresh» Fong) ради продолжения участия в соревнованиях Professional Gamers League был вынужден оставить компанию *Gamers Extreme*, сооснователем и одним из виднейших работников которой он являлся.

Причина этого шага была в конфликте интересов. Дело в том, что Фонг участвовал в соревнованиях PGL, а его компания, т. е. *Gamers Extreme*, была одной из устроителей соревнований.

«PGL никогда не отдавала предпочтения Фонгу, но мы понимаем, что некоторые члены Лиги и журналисты будут озабочены тем, что мы предоставим ему больше внимания как совладельцу *Gamers Extreme*», – сказал Джое Перес (Joe Perez), менеджер PGL. *Gamers Extreme* также прореагировала на это сообщение следующим заявлением: «*Gamers Extreme* сообщает, что Деннис Фонг (также известный как «Thresh») продал свою часть в *Gamers Extreme*».

***

Скоро все желающие смогут приобрести частичку компании *Interplay*. Уже давно ходили слухи о намерении компании продать в частные руки свои акции. И скоро компания действительно расстанется с акциями общей стоимостью $71,8 миллиона. Приблизительно $27,5 миллиона из этой суммы немедленно уйдет на выплату долгов, еще $1,5 миллиона будут отданы компании *Universal Interactive Studios* по условиям заключенного недавно дистрибьюторского соглашения.

По результатам 1997 года компания получила $83,2 миллиона, истратив $27,2 миллиона. 64 % всех прибылей компания получила с рынка PC-игр, а с консолей – только 36 % прибылей. 46,4 % всех прибылей компания получила на рынке Северной Америки, 38,4 % – международные продажи.

Сейчас компания судится с известным производителем графических чипов *S3*. Причиной разногласия стал договор о программной комплектации. *S3* подала в суд на *Interplay* еще 24 июля 1997 года, после чего *Interplay* выдвинула ответное обвинение. Обе стороны требуют возмещения убытков и компенсации (по 1 миллиону долларов каждая).

***

Компания *Take 2 Interactive* сообщила о завершении сделки, в результате которой ею была приобретена компания *BMG Interactive*, подразделение *BMG Entertainment*, с которой *Take 2* заключила на 2 года договор о транспортировке, упаковке, рассылке и продаже на территории Франции и Германии продукции европейского отделения *Take 2 (Software Europe Ltd.)*

***

Компания *Sound Source Interactive* сообщила о приобретении компании *BWT Labs Inc.* (прежде она называлась *Asylum Entertainment*). Среди игр, разработанных в *BWT Labs*, можно назвать популярные **Allied** и **Panzer General** компании *SSI*, а также Gameboy-версии игр **Madden Football '95** и **'96**, и SNES-версии игр **PGA European Tour** и **PGA Tour '96**.

Компания *Asylum (BWT Labs)* только что завершила работу над интернет-игрой **Rumble in the Void** для компании *VR-1*.

Кроме самой компании, *Sound Source* получила и ее собственность, в которой есть несколько игровых энджинов.

Информационное агентство «Galaxy Press»

STARCRAFT

Разработчик	Blizzard Entertainment
Издатель	Blizzard Entertainment
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	стратегия в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная среда – Windows 95.
Процессор – Pentium 90.
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Видеокарта – SVGA, совместимая с DirectX.
Необходимый объем на жестком диске – 80 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной (для просмотра мультфильмов).
Через локальную сеть IPX или Интернет могут играть до 8 человек.



WarCraft 2 жив?

Хотя **Red Alert** и продавалась рекордными тиражами, но воспоминания о **WarCraft 2** не давали покоя многим *игроманам*. И не случайно: **WarCraft 2** был намного веселее, чем **Red Alert**. Одно только «заг-заг» чего стоило, а ведь был еще и вопль гнома, раздобывшего вертолет с педальным (!) приводом...

Прошло время. Появилось много всяких разных стратегий, но веселых среди них не было. А мы ждали. Особенно после того, как на диске с **Diablo** увидели рекламный ролик из новой игры. Но время все шло и шло, а игра не появлялась. В голову уже начала закрадываться крамольная мысль: «а может, ее и вообще не будет?»

Но вот совсем недавно **StarCraft** все-таки вышел.

И что мы видим?

Нам обещали совершенно новую революционную игру, какой мы еще не видели. Получили ли мы ее? Да никоим образом! Перед нами все тот же старый **WarCraft 2**. Разумеется, все войска перерисовали, добавили новые технологии и мультипликационные вставки, однако суть игры осталась прежней. Но это-то как раз и отлично! Зачем тужиться и рожать такие-то там «революционные новшества»? Скажу честно: я в них (то бишь в революционные новшества) не верю. Если разработчики накрутили в игре много непонятных (пусть даже и оригинальных) «прибамбасов», это не значит, что игра удалась. Хороший пример тому – **Dark Reign**. В ней много чего оригинального, однако со временем становится скучно.

PC CD ROM

А вот со **StarCraft**'ом вам скучно не будет. Авторам удалось сбалансировать простоту (прохождение, по сути, нигде не напрягает) и занимательность. Очень скоро начинаешь понимать, что играешь-то не ради победы, а ради процесса! Например, играя за расу Людей, не испытываешь особой нужды в ядерных ракетах. Но ведь хочется же попробовать! И вот уже начинаешь оттягивать последний час врага, чтобы было на кого бомбочку сбросить...

Короче говоря, попробуйте поиграть в **StarCraft**. Обязательно.

Управление

Ну, об этом мы подробно говорить не будем. Управление очень просто, и вам не составит труда разобраться в нем. Если же захотите ознакомится с клавишами, задействованными в **StarCraft**, то просто нажмите `F10`, а там выберите пункт Help.

Прелюдия к войне

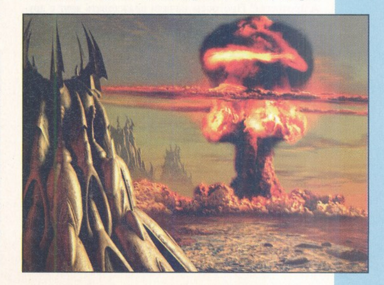
Авторы придумали для **StarCraft** не просто предысторию, а чуть ли не целый научно-фантастический роман. Из-за нехватки места в журнале мы вынуждены ограничится лишь пересказом самых важных моментов.

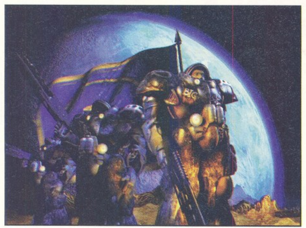
Люди

Ну, с людьми все, как обычно. Наступило мрачное будущее. Перенаселение, утрата нравственных ценностей, коллапс культуры...

В конце концов к власти пришла Лига Объединенных Держав. Она стала править огнем и мечом, объявив крестовый поход за спасение чистоты человеческого рода. Желая подготовить новое жизненное пространство для грядущих поколений, ЛОД запустила в космос четыре звездолета с людьми, погруженными в анабиоз.

Как и следовало ожидать, на кораблях произошла авария и они совершили аварийную посадку. Один звездолет погиб, экипажи других обосновались на новых планетах. Прошло время, и из этих трех планет сформировалась Конфедерация – очередная диктатура. Восставшую против Конфедерации планету Корал





разбомбили, после чего сын лидера восставших, Арктурус Менгск, основал новую группу повстанцев.

В разгар противостояния Конфедерации и повстанцев на Чау Сара, одной из планет людей, откуда ни возьмись появились чуждые формы жизни – жуткие твари, уничтожавшие все на своем пути. Но не успели люди собраться с мыслями, как над Чау Сара появился флот инопланетной цивилизации. Он методично уничтожил все живое на планете и двинулся дальше...

Протоссы

Много миллионов лет назад в Галактику пришла таинственная раса Ксел-Нага. Ее целью было создание совершенной расы, ради чего Ксел-Нага всячески содействовали эволюции разумных существ в Галактике. Но все расы, которые получались, не устраивали Ксел-Нага. Поэтому они обратили свой взор на планету Аюр. Они начали помогать развитию местной расы – Протоссам. Постепенно протоссы, обладавшие врожденными телепатическими способностями и неистовой жаждой знания, поднялись к самой вершине мудрости.

Обрадовались тогда Ксел-Нага, и решили они открыться своим «детям». Но появление высших созданий до добра не довело. Постепенно протоссы вбили себе в голову, что Ксел-Нага намеренно скрывают от них секреты мироздания. Тогда обратились протоссы против Ксел-Нага.

Опечалились Древние Мудрецы, сели в свои огромные корабли и покинули навсегда Аюр.

А протоссы? Протоссы начали враждовать друг с другом, и продолжалась эта братоубийственная война многие десятилетия, пока мудрец по имени Хас не создал новую религию, Халу. Ее основу составила система психического развития, целью которой было выработать новое сознание жителей планеты.

И Хасу это удалось. Большая часть протоссов объединилась под флагом Халы. Однако нашлось несколько племен, пожелавших сохранить свою самобытность. Они не примкнули к новому обществу. Власть предержащие боялись «пагубного влияния отщепенцев» и начали распускать о них всякие клеветнические слухи. В конце концов несогласных с религией Халы вынудили покинуть Аюр. С тех пор они стали легендой и получили имя Темные Темплары.

А на Аюре между тем сформировалось кастовое общество. Руководила обществом каста судей, а кастой судей руководили особо выдающиеся старейшины – Конклав. Вторая каста – каста Халаев, в нее входили ученые, рабочие и строители. Третья каста – каста Темпларов, воинов. (Кстати, фанаты «Вавилона-5», вам эта кастовая система ничего не напоминает?)

Вскоре раса Протоссов познакомилась с соседней расой – с Людьми. Они внимательно наблюдали, но не вмешивались в дела соседей. И вдруг стали свидетелями нашествия чужаков – хищных тварей, появившихся в мирах людей. Протоссы захватили нескольких чужаков и прозондировали их мозг. Мысли тварей были просты: «найти людей... уничтожить... выжить».

Конклав принял решение действовать, и флот под командованием Темплара Тассадара отправился уничтожать непрошеных гостей...

Зерги

После неудачи с протоссами Ксел-Нага направились к планете Зерус. На сей раз они выбрали в качестве подопытных кроликов насекомоподобных обитателей планеты. Постепенно зерги научились выживать, паразитируя на телах более приспособленных к жизни созданий. Но зерги на этом не остановились и пошли дальше – они научились как-то воздействовать на эволюционные процессы своих носителей. Постепенно все подпавшие под их влияние существа превращались в единую прожорливую расу.

Ксел-Нага помнили свою неудачу с протоссами и решили лишить зергов индивидуальности. Из коллективного чувственного восприятия зергов они создали Сверхразум (Overmind). Он нес в себе все основные побуждения всех членов расы Зергов. Постепенно у Сверхразума сформировалась своеобразная личность и интеллект.

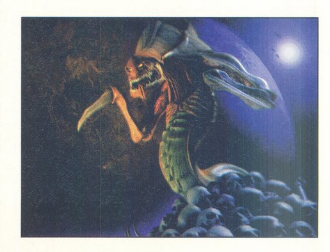
Сверхразуму удалось заманить на планету странных существ – космических скитальцев. Заполучив в свое распоряжение их генофонд, Сверхразум принялся за «разработку» новых видов зергов, способных перенести его в новые миры.

Как только это ему удалось, Сверхразум атаковал Ксел-Нага. Застигнутые врасплох, Мудрецы оказались поглощенными зергами. Знания Сверхразума обогатились их памятью, и он осознал свою задачу – победить в бою с протоссами, ибо победителю предстояло править Галактикой.

Но протоссы обладали телепатическими способностями. Зергам тоже надо было заполучить такие способности. Для этого надо было поглотить расу существ, имеющую эти способности.

Сверхразум знал, что такая существует, он знал ее имя: Люди.

И зерги тронулись в путь...





кроме того, четыре SCV должны заниматься поставкой газа и еще один-два SCV – строительством и починкой. Эти числа варьируются в зависимости от количества минеральных залежей, расстояния до них и до газодобывающей станции. При прохождении кампании старайтесь придерживаться их.

В этой миссии вам хватит 5–6 SCV. Когда накопите сотню единиц минералов, пошлите одного робота строить казармы. Затем начинайте тренировку солдат.

Прохождение

Кампания 1: Люди

Вступление: Boot Camp

Задание

– Построить три склада

– Построить завод по переработке газа

– Добыть 100 единиц газа

Новые сооружения: командный центр, склад снабжения

В этой миссии ваши подчиненные будут вас учить, как ими управлять. Ничего сложного нет, голос за кадром расскажет о том, как строить SCV и для чего нужен очистительный завод. Если выбрать пехотинца, то он сообщит, что он умеет и как можно послать его в бой. Послушайте, пригодится. Если хотите – можете приказать солдатам исследовать район и уничтожить вражеские войска.

Постройте несколько SCV, чтобы добыча минералов пошла побыстрее. Когда около десяти машин будут трудиться на поле, отправьте одну строить очистительный завод, а другую – три склада снабжения.

Миссия 1: Wasteland

Задание

– Найти Рейнора

– Построить казармы

– Натренировать десять пехотинцев

Новые сооружения: казармы

Новые войска: пехотинцы

Ваша база находится на юге, пехотинцы и SCV, которые должны на нее прибыть, – на севере. Отмечайте их и отправляйте вниз. По пути вы встретите Рейнора. Около самой базы увидите нескольких зергов, которых без всяких проблем уничтожите.

Отправьте все свои SCV за ресурсами, затем, когда у вас будет 50 единиц минералов, выберите командный центр и прикажите построить еще один SCV. Обычно на добыче минералов должно трудиться 10–15 SCV на каждой базе,

Миссия 2: Backwater Station

Задание

– Уничтожить строения инопланетян

– Рейнор должен выжить

Новые сооружения: инженерный отсек, академия

Новые войска: огнеметчики

Месторождения минералов: в левом нижнем углу (ваша база), в правом верхнем (база союзников) и справа посередине

База противника: справа посередине

В самом начале начните строить дополнительные SCV и пехотинцев. Тот же отряд, который есть у вас с самого начала, объедините и отправьте на север. После уничтожения маленькой группы зергов вы обнаружите базу Конфедерации. Все ее здания перейдут к вам, кроме того, в бункерах прячется несколько огнеметчиков и два SCV. Присоедините их к своему отряду и уничтожьте базу врага на северо-востоке. Вы там найдете зараженный командный центр людей. Его-то вам и надо уничтожить.

Помните: ваша цель – не отдельные юниты, а здания. Так что если можете пройти мимо отряда врага, не потревожив его, делайте это. Впрочем, можете также воспользоваться крутостью стервятника, на котором разъезжает Рейнор, и перебить всех врагов. Главное – не забывайте ремонтировать свою машину в перерывах между боями.

Активнее пользуйтесь клавишей **A** – это приказ группе или отдельному юниту двигаться в заданную точку, атакуя всех противников на своем пути.

Раса Людей

Особенности

Некоторые сооружения людей способны летать.

Если сооружение людей сильно повреждается (цифры окрашиваются в красный цвет), то это сооружение будет постепенно разрушаться, пока не взорвется. Быстрее ремонтируйте его!

Люди могут ремонтировать все свои сооружения и машины, что выйдет в пять раз дешевле, чем строить заново.

Количество войск людей определяется количеством складов сырья.

Войска людей

Сборочный аппарат (SCV, Space Construction Vehicle)

Тип: строитель/сборщик.

Способности: может ремонтировать сооружения базы и технику (наземную и воздушную).

Недостатки: бесполезен в бою.

Морской пехотинец (Marine)

Тип: пехота.

Способности: применение стимуляторов (Stimpack), которые увеличивают скорострельность, но отнимают некоторое количество жизни.

Достоинства: дешев в производстве, может помещаться в бункер, способен поражать как наземные, так и воздушные цели.

Недостатки: слабейшая броня.

Огнеметчик (Firebat)

Тип: пехота.

Способности: применение стимуляторов (Stimpack), которые увеличивают скорострельность, но отнимают некоторое количество жизни.

Достоинства: большая огневая мощь, чем у морского пехотинца.

Недостатки: слабейшая броня, поражает противника лишь на близком расстоянии.



Призрак (Ghost)

Тип: пехота.

Способности:

– маскировка (Cloak) – на некоторое время призрак становится невидимым для большинства войск противника;

– блокировка (Lockdown) – призрак стреляет особым снарядом, который на время парализует любую технику (наземную или воздушную);

– ядерный удар (Nuclear strike) – требует предварительно зарядить боеголовку на вашей базе. Далее выберите цель. Призрак приблизится к ней, и на цели появится красная точка, означающая, что боеголовка наведена. Если призраку не помешают, то вскоре точка исчезнет. Гоните призрака прочь, иначе через пару секунд он сам погибнет от ударной волны взрыва. Ядерный удар особенно хорош против больших скоплений пехоты или танков.

Достоинства: дешев в производстве (требует в основном только веспенового газа), стреляет на большое расстояние, способен поражать как наземные, так и воздушные цели.

Недостатки: медленный темп стрельбы, да и жизни так же мало, как у других пехотинцев.

Стервятник (Vulture)

Тип: небольшой мотоцикл.

Способности: может закладывать бомбы-пауки, которые закапываются в землю и не видны для врага. При приближении противника бомбы вылезают из земли и нападают на него.

Достоинства: приличная огневая мощь.

Голиаф (Goliath)

Тип: шагающий танк.

Достоинства: может поражать как наземные, так и воздушные цели.

Осадный танк (Siege Tank)

Тип: танк.

Способности: может перейти в режим осады. При этом огневая мощь и дальность стрельбы танка увеличиваются вдвое, но зато уменьшается скорострельность и танк утрачивает способность к передвижению.

Достоинства: огневая мощь плюс приличная броня.

Десантный корабль (Dropship)

Тип: воздушный корабль.

Способности: может перевозить наземные войска.

Недостатки: не вооружен, слабая броня и невысокая скорость хода.

Истребитель (CF\A-17 Wraith)

Тип: воздушный корабль.

Способности: маскировка (Cloak) – на некоторое время призрак становится невидимым для большинства войск противника.

Достоинства: может поражать как воздушные, так и наземные цели.

Недостатки: слабая броня.

Миссия 3: Desperate Alliance

Задание

– Выжить 30 минут

Новые сооружения: бункер, ракетная турель, завод

Новые войска: стервятники

Месторождения минералов: левый нижний угол карты (ваша база), сверху посередине (база противника)

Базы противника: сверху посередине расположена база противника, вокруг которой полукругом расположены защитные сооружения

Зерги движутся к вашей базе. Тут уже важны только жизни людей. Как это ни грустно, повстанцы (Sons of Koral) – единственные, кто может вам помочь. Через полчаса прибудут их транспорты и можно будет начать эвакуацию. Вы должны продержаться до этого момента.

Когда сможете, постройте вторые бараки. После этого вы сможете не только хорошо защитить свою границу, но даже атаковать врага. Особенно эффективна вылазка в северо-западный угол карты – там находится единственное у зергов обиталище гидралисков.

Есть и другой вариант. Перегородите оба входа на базу дополнительными бункерами и складами, в бункеры загоните морских пехотинцев. На возвышения сбоку (там, где лестницы) поднимите стервятников (по 5–6 штук), а перед бункерами поставьте огнеметчиков. Когда у вас останется полторы минуты времени, зерги устремятся в бешеную атаку. А вы дайте им «прикурить»!

Миссия 4: The Jacobs Installation

Задание

– Добыть диски с данными из сети Конфедерации

– Рейнор должен выжить

Отряд лучше разделить на две группы – на огнеметчиков и атоматчиков – и вести огнеметчиков спереди. Повернув на первом повороте направо, вы сможете попасть в комнату, из которой производится включение камер. Эти камеры откроют вам ключевые участки уровня. Вернитесь назад на развилку, но в этот раз идите налево. Вскоре вы увидите дверь, за ней лестницу и еще один коридор, постепенно поворачивающий направо. Идите по нему. На первой развилке идите прямо. Затем ваш отряд попадет на перекресток. Поворот налево откроет вам, что Конфедерация проводила какие-то тайные эксперименты над зергами. Поворот направо позволит выключить защитную систему. Затем идите прямо. Немного поплутав, выйдете к комнате снизу, к которой ведет лестница. Спускайтесь вниз и бегите к другой лестнице, поднимайтесь, входите в телепортатор и идите по коридору. Вы у цели!

Миссия 5: Revolution

Задание

– Доставить Керриган в центр связи Антиги

– Защитить Антиганских повстанцев

– Рейнор и Керриган должны выжить

Новые сооружения: звездный порт, машинный магазин, диспетчерская башня

Новые войска: врата, десантные корабли

Месторождения минералов: правый верхний угол карты (ваша база), левый нижний (база противника), правый нижний (рядом с базой противника), справа посередине (ваша база)

Базы противника: в левом нижнем углу – основная база, на некотором расстоянии от нее в правом нижнем углу – газодобывающий район

Керриган вы встретите по пути. Уничтожайте всех врагов по дороге и двигайтесь к базе. Переведите Керриган в состояние невидимости и осторожно расстреляйте первый бункер и ракетную вышку. Затем отведите ребят на безопасное расстояние, выберите Керриган, подождите, пока у нее полностью восстановится запас энергии. Включите маскировочное поле и идите на базу. Снова уничтожьте бункер, потом подведите ребят и навалитесь на оставшихся врагов. Поднимитесь наверх. Как только Керриган уничтожит командира базы, все сооружения перейдут под ваш





контроль. Постройте ракетные вышки в ключевых местах. Постройте побольше истребителей «Wraith» и разработайте для них маскировочное поле. Постройте несколько транспортов и загрузите их пехотинцами и стервятниками. Включите маскировку у отряда истребителей и отправьте его влево вниз, к перерабатывающему газ заводу противника. Это единственный не защищенный от атак с воздуха кусок базы врага. Через некоторое время туда прибудут его наземные войска, а ваши невидимые истребители их легко уничтожат. Когда решите, что пришло время, сбросьте десант и отправьте транспорты за второй группой. Будьте осторожны: вокруг базы много мин-пауков!

Миссия 6: Norad II

Задание

– Защитить крейсер Норад II

– Доставить Рейнора и два транспорта к Нораду II

Новые строения: арсенал

Новые войска: голиафы

Месторождения минералов: в левом нижнем углу (ваша база), слева посередине (база противника), в правом верхнем углу (база противника)

Базы противника: крупная база левее выше центра карты, крупная база левее верхнего правого угла карты, сеть защитных сооружения вокруг упавшего Норада

Прежде всего доберитесь до своей базы и почините Engineering Bay. Затем начните массовую добычу минералов. Также не забудьте отправить солдат в бункера как на основной базе, так и в районе крушения Норада. Когда сможете, постройте перерабатывающий завод, а потом и завод для техники. Постройте штук десять голиафов и идите в атаку. Не забывайте о том, что всю человеческую технику и здания могут чинить SCV – починить сломанный голиаф намного дешевле и быстрее, чем создать новый. Поэтому держите рядом с голиафами одного SCV.

Не забывайте также и о ремонте голиафов, защищающих сбитый крейсер. Чтобы они не увязались за врагами и не попали в засаду, дайти им с самого начала команду «удерживать позицию».

Дополнительные ресурсы можно найти с севера от базы, на холме. Учтите – база противника находится неподалеку.

Миссия 7: The Trump Card

Задание

– Доставить Psi Emitter на вражескую базу

– Керриган должна выжить

Новое сооружение: научный центр

Новые войска: научные боты, осадные танки

Месторождения минералов: выше левого нижнего угла (ваша база), ниже правого верхнего угла (база противника), снизу посередине

Базы противника: крупная база справа, укрепления в левом верхнем и правом верхнем углах

В начале миссии воспользуйтесь тем, что здания людей умеют летать (кнопка «liftoff»). Отведите таким образом на свою основную базу все мобильные сооружения. Затем возьмите Керриган и отряд солдат и отправьте на юг базы, туда, где находятся два склада снабжения. Через некоторое время там покажется вражеский танк. Задача Керриган – использовать на нем «заморозку» (lockdown). Задача солдат – уничтожить его и группу пехотинцев противника.

Для победы вам потребуется отряд из голиафов и осадных танков, так же неплохо построить пару научных ботов (они умеют обнаруживать невидимых противников). Начинать наступление надо с южной части базы в направлении к бую. Когда сможете, пошлите туда транспорт с psi emitter. Ваша задача – не уничтожить всю базу, а только освободить проход для транспорта!

Весьма эффективна следующая тактика наступления: постройте десяток осадных танков и около пяти голиафов (в основном для борьбы против воздушных атак). Разбейте танки на две группы и двигайтесь к базе противника. Остановитесь на некотором расстоянии от нее и прикажите одной группе окопаться. Вторую двигайте немного вперед, примерно на половину расстояния стрельбы окопавшихся танков. Если увидите войска противника, отступайте: окопавшиеся танки займутся ими. Если нет – окопайтесь и двигайте вперед уже вторую группу.

Миссия 8: The Big Push

Задание

– Уничтожить войска Конфедерации

– Дюк должен выжить

Новые сооружения: ядерная шахта, здание тайной разведки

Новые войска: привидения

Месторождения минералов: снизу (ваша база), в правом верхнем углу (база противника), в левом верхнем углу (небольшое укрепление врага) и слева посередине (база противника)

Базы противника: слева посередине и справа сверху – крупные базы, в левом верхнем углу – небольшое укрепление

В начале миссии отправьте Wraith'ы и крейсер Norad II вперед, чтобы разведать место будущей базы и «осветить» территорию. Вы обнаружите несколько пристроек. Ставьте свои здания рядом с



Линейный крейсер, или линкор (Battlecruiser)

Тип: воздушный корабль.

Способности: может применять пушку Ямато – исключительно мощное оружие, бьющее на большое расстояние.

Достоинства: мощнейшая броня плюс огневая мощь.

Недостатки: медлителен.

Научное судно-исследователь, НСИ (Explorer Science Vessel)

Тип: воздушный корабль.

Способности:

– матрица защиты (Defence Matrix), устанавливается вокруг любого объекта рядом с НСИ. Защищает объект от некоторой доли повреждений;

– электромагнитная волна (EMP Shockwave) – особый снаряд; выстреливается с НСИ и выводит из строя электронику у попавшей в радиус действия волны техники;

– облучение (Irradiate) – особый снаряд; выстреливается во врага, после чего все расположенные рядом с этим врагом боевые подразделения начинают терять жизнь, пока ее не останется совсем чуть-чуть.

Достоинства: способен раскрывать большой участок карты.

Недостатки: медлителен и бесполезен в бою.

Сооружения людей

Комадный центр (Command Center)

Предназначение: производство SCV.

Возможности: может летать.

Станция спутниковой связи (Comsat Station), дополнение к командному центру

Возможности: может открывать участки карты.

Ядерная пусковая шахта (Nuclear Silo), дополнение к командному центру

Возможности: может запускать тактическую ядерную боеголовку по позициям противника.

Недостатки: для наведения боеголовки необходим призрак.

Склад (Supply Depot)

Предназначение: хранение сырья.

Завод по очистке веспенового газа (Vespene Refinery)

Предназначение: добыча газа.

Недостатки: может быть построен только над веспеновым гейзером.

Казармы (Barracks)

Предназначение: производство пехоты (морская пехота, огнеметчики, призраки).

Достоинства: могут летать.

Академия (Academy)

Возможности: модернизация U-238 Shells (увеличивает дальность стрельбы морских пехотинцев); разработка стимуляторов (Stimpack).

Инженерный ангар (Engineering Bay)

Возможности: модернизация вооружения пехоты (морских пехотинцев, огнеметчиков, призраков).

Достоинства: может летать.

Завод (Factory)

Предназначение: производство бронетехники (стервятников, голиафов, танков).

Достоинства: может летать.

Сборочная мастерская (Machine Shop), дополнение к заводу

Возможности: модернизация Ion Thrusters (увеличение скорости стервятников); разработка мин-пауков (способность стервятников); модернизация режима осады для танков (способность осадных танков).

Оружейная (Armoury)

Возможности: модернизация Vehicle Weapons (увеличение силы оружия для всех наземных машин); модернизация Vehicle Plating (увеличение брони для всех наземных машин); модернизация Ship Weapons (увеличение силы оружия для всех воздушных машин); модернизация Ship Plating (увеличение брони для всех воздушных машин).

Космопорт (Starport)

Предназначение: производство воздушных машин.

Достоинства: может летать.

Диспетчерская башня (Control Tower), дополнение к космопроту

Возможности: модернизация Cloaking Field (способность истребителя); модернизация Apollo Reactor (дополнительная энергия для истребителя).

Исследовательский центр (Science Facility)

Возможности: разработка EMP Shockwave (способность НСИ); разработка Irradiate (способность НСИ); разработка Titan Reactor (дополнительная энергия для НСИ).

Достоинства: может летать.

Физическая лаборатория (Physics Lab), дополнение к исследовательскому центру

Возможности: разработка Yamato Gun (способность линкора); разработка Colossus Reactor (дополнительная энергия для линкора).

Центр тайных операций (Covert Ops Center), дополнение к исследовательскому центру

Возможности: разработка Cloak (способность призрака); разработка Lockdown (способность призрака); разработка Occular Implants (увеличение радиуса обзора призрака); разработка Moebius Reactor (дополнительная энергия для призрака).

Ракетная башня (Missile Tower)

Предназначение: средство ПВО.

Достоинства: может обнаруживать невидимые войска.

Бункер (Bunker)

Возможности: в бункер можно поместить четырех пехотинцев (морских пехотинцев, огнеметчиков или призраков), и они будут стрелять по врагу под прикрытием стен бункера.

ними – это сэкономит вам деньги и время. Месторождения минералов находятся в обоих концах низины. Сразу стройте больше SCV и быстрее развивайтесь.



К вашей базе ведет всего один спуск. Постройте наверху перед ним бункер, пару зенитных башен и поставьте по паре танков в режиме siege и голиафов. Последним прикажите сохранять позицию, а то они куда-нибудь убегут. Подход к базе надежно закрыт, главное – не забывать ремонтировать все сооружения.

Одновременно постройте зенитные башни по всему периметру долины так, чтобы любая точка обстреливалась как минимум из двух башен одновременно. Время от времени слева к вам будут прилетать вражеские Wraith'ы, а справа – Wraith'ы и крейсеры.

Построив такую серьезную систему обороны, вы можете спокойно накапливать силы и делать любые апгрейды. Ресурсов достаточно. Атаки врага отражаются практически без вашего участия.

Дальнейшее выполнение главной задачи миссии – уничтожение всех врагов. Задача несложная, и как ее решать – зависит от вашего вкуса. Я методично уничтожал зенитные башни противника, чередуя атомные бомбы, наводимые призраками, и выстрелы из Yamato Gun крейсера. А затем налет эскадрильи невидимых Wraith'ов сносил все на выбранном участке. После ремонта и накопления энергии все повторялось. И так – до победного конца с минимальными потерями.

Миссия 9: New Gettysberg

Задание

– Уничтожить протоссов

– Все здания зергов должны уцелеть

– Керриган должна выжить

Месторождения минералов: левый верхний угол (база зергов, поэтому даже и не надейтесь), чуть ниже и правее левого верхнего угла (ваша база), выше левого нижнего угла, снизу посередине, в правом нижнем углу (база протоссов) и в правом верхнем углу (база протоссов)

Базы противника: левый верхний угол – база зергов, правый нижний и правый верхний – базы протоссов

Главное оружие этой миссии – крейсеры. Прежде чем начать штамповать эскадры этих монстров, необходимо построить мощную систему обороны. С севера и запада вас атакуют зерги, от них можно только обороняться: одно разрушенное здание зергов – и миссия провалена. А жаль, так хотелось пострелять... С юга небольшими отрядами приходят протоссы. Рецепт прежний: бункер, танки, зенитные башни. С востока иногда прилетают авиаотряды протоссов, а значит, необходимы зенитные башни по краю орбитальной станции.

Плацдарм, который вы занимаете в начале миссии, и запасы минералов и газа вполне достаточны для создания укрепленной базы, способной без вашего участия противостоять любым нападениям. Но для создания полноценных боевых отрядов, способных разгромить протоссов (в данном случае – крейсера, забудьте об атомной бомбе), заранее создайте еще одну базу у западного края карты, около еще одного месторождения минералов.

Две эскадрильи крейсеров по 4–5 кораблей в каждой, чередуясь для накопления энергии и ремонта, методично уничтожат всех протоссов.

Когда вы убьете последнего протосса, на вашу основную базу хлынет волна зергов, сметающая все на своем пути. На исход миссии это никак не влияет, но если вы хотите завершить ее с наилучшим счетом, заранее перебросьте войска с юга на северо-западный край базы (ведь протоссы уже не способны вас атаковать).

Миссия 10: The Hammer Falls

Задание

– Уничтожить ионную пушку

– Рейнор должен выжить

Новые войска: боевой крейсер

Месторождения минералов: в правом нижнем углу (ваша база), в правом верхнем углу (база противника), слева посередине (база противника), в центре карты, справа посередине

Базы противника: крупные базы слева посередине и справа сверху, очень хорошо укрепленная база слева сверху

Единственная по-настоящему сложная миссия. Ресурсов для развития вполне

достаточно. Позднее можно будет построить дополнительную базу в центре карты.

К вашей базе ведут два прохода. У западного можно построить стандартную оборонную конструкцию из бункера, зениток и танков; здесь у вас особых проблем не будет.

А вот у восточного прохода эта стратегия вам не поможет, так как с этой стороны на вас будут нападать танки и призраки, наводящие атомные бомбы.

Против призраков на первом этапе вам помогут мины, которые убивают даже призраков-невидимок, а затем вам необходимо как можно быстрее построить Science Vessel'ы в количестве не менее четырех штук. Дальность обзора у них больше, чем у зенитных башен, да и Irradate – функция весьма полезная. Против отряда танков применяйте собственных призраков, чтобы парализовать тех. Если вы не можете этого сделать, то не менее эффективным будет способ атаковать танки огнеметчиками, которые подходят к танкам в упор, и те не могут по ним стрелять. Танки, перешедшие в состояние siege, выбить другой техникой будет очень сложно. Авиация поправит дела, но ее еще надо построить!

Впоследствии враг двинет на вас эскадрильи крейсеров, против которых помогут только призраки, их обездвиживающие.

Аналогично, вашей главной проблемой, когда вы сами настроите крейсера и пойдете вперед (а вернее, по левому краю к ионной пушке), будут именно призраки противника. Тот будет строить их в огромных количествах. Поэтому ваша эскадрилья должна состоять минимум из 5–6 крейсеров (больше – лучше), чтобы энергии призраков не хватило на все корабли, и одного-двух Science Vessel, чтобы видеть призраков-невидимок. Wraith'ов – по вкусу.

Когда вы получите сообщение о приближении атомной бомбы, у вас еще будет время, чтобы предотвратить ее удар. Для этого необходимо найти и убить наводящего ее призрака-невидимку. Очевидно, что бомба наводится на одну из крайних ваших построек, значит, сперва необходимо найти это здание (оно помечено красной точкой прицела призрака). Далее надо найти местонахождение призрака с помощью Science Vessel, а затем убить его до того, как он закончил наведение. Или, если Science Vessel нет рядом, быстренько установить мину там, где, как вы предполагаете, находится призрак, а уж она сама найдет свою жертву.

Строить атомные бомбы самим в этой миссии не обязательно, только если вы хотите сперва всех уничтожить. Для завершения игры достаточно взорвать ионную пушку, пройти к которой пешком ваши призраки не смогут, а высадить десант на станции с пушкой достаточно сложно. Поэтому лучше оставить призраков для обороны станции, а атаковать крейсерами, как и в предыдущей миссии.

Кампания 2: Зерги

Миссия 1: Among the Ruins

Задание

– Создать нерестилище

– Создать обиталище гидралисков

– Защищать куколку

Новые строения: садок, колония плюща, колония спор, осевшая колония, экстрактор, нерестилище, эволюционная камера, обиталище гидралисков

Новые войска: зерглинги, гидралиски, повелители

Для начала немного о зергах в целом. Свои здания они строят на «живой почве», которая производится в садке (Hatchery) и колонии плюща (Creep Colony). Колония плюща, в свою очередь, может мутировать в колонию спор (способную атаковать воздушные цели) и осевшую колонию (атакует наземные цели). В садке выводится ларва – личинки, способные превратиться в любую боевую единицу. Кроме того, садок – это единственное здание, которое можно строить на обычной почве.

«Фермами» служат повелители (overlords) – летающие создания, выполняющие одновременно функции обнаружения невидимых противников и транспортировки войск.

Начните строить дронов. Вам понадобится около десяти штук. Объедините своих зерглингов и пошлите их направо – там вы встретите бараки противника, охраняемые небольшим отрядом и двумя ракетными турелями. Уничтожьте все и возвращайтесь на базу. Постройте экстрактор, нерестилище и позже – обиталище гидралисков. После этого вы получите возможность строить гидралисков. Их нужно 8–10 штук. Зерглингов нужно около 30 штук.

Отправьте свои войска на восток, туда, где раньше размещались бараки. На севере лежит база противника – двигайте свои войска туда.

В случае потерь возвращайте воинов на базу – все создания и строения зергов обладают способностью к регенерации. Раненые юниты лучше «закопать» (применить способность burrowing), это исключит вероятность атаки на них со стороны врагов. Кроме то-

Раса Зергов

Особенности

База зергов – единый организм. Чтобы построить новое сооружение, дайте личинке команду превратиться в дрона, а потом дрон превратится в нужное сооружение. Подобным образом выглядит и создание новых существ.

Все существа и сооружения зергов со временем восстанавливают свое здоровье.

Количество войск зергов определяется количеством повелителей.

Войска зергов

Личинка (Larva)
Способности: превращается в дрона.

Дрон (Drone)
Тип: сборщик ресурсов.
Способности: превращается в другие существа или сооружения. Может закапываться в землю.

Повелитель (Overlord)
Способности: может летать и переносить других наземных существ.

Зерглинг (Zergling)
Тип: пехотинец.
Способности: может закапываться в землю.
Достоинства: быстро бегает.
Недостатки: слаб, не может поражать воздушные цели.

Гидралиск (Hydralisk)
Тип: пехотинец.
Способности: может закапываться в землю.
Достоинства: может поражать как воздушные, так и наземные цели.

Ультралиск (Ultralisk)
Тип: живой таран.
Достоинства: очень живуч, очень силен.
Недостатки: несколько неповоротлив.

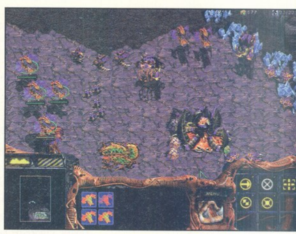
Муталиск (Mutalisk)
Тип: воздушный боец.
Достоинства: может поражать как воздушные, так и наземные цели.

Страж (Guardian)
Тип: воздушная артиллерия.
Достоинства: стреляет на большое расстояние
Недостатки: не может поражать воздушные цели.

«Бич» (Scourge)
Тип: самоубийца.
Способности: живая бомба.







Недостатки: может поражать только воздушные цели.

Королева (Queen)

Тип: воздушный боец.

Способности:

– «породить брудлингов» (Spawn Broodlings). Королева выстреливает в выбранного врага (пехотинца, голиафа или танк) особые споры, которые порождают внутри этого врага трех мелких, но прожорливых брудлингов. При этом сам враг гибнет;

– паразит (Parasite). Королева выстреливает во врага особого паразита. Паразиты постепенно заражают все войска, стоящие рядом с зараженным врагом. Паразит позволяет Сверхразуму видеть, где находится данный враг;

– «капкан» (Ensnare). Королева выстреливает во врага слизью, которая резко уменьшает скорость его передвижения;

– «заражение» (Infestation). Королева садится на сильно поврежденный командный центр людей и заражает его. После этого вы можете производить зараженных людей (пехотинцев-самоубийц).

Недостатки: в бою бесполезна.

Осквернитель (Defiler)

Способности:

– «темный рой» (Dark Swarm). Осквернитель стреляет в одного из зергов поблизости. Зерг гибнет, а на его месте образуется большое облако, которое значительно снижает точность вражеского огня;

– «пожирание» (Consume). Осквернитель способен сожрать одного из других зергов, чтобы восстановить запас энергии;

– «чума» (plague). Осквернитель выстреливает во врагов или их сооружения особыми токсинами, которые разрушают броню или здоровье врагов (но не убивают врагов до конца);

– осквернитель способен зарываться в землю.

Недостатки: в бою бесполезен.

Сооружения зергов

Садок (Hatchery)

Предназначение: производит личинок.

Возможности: выработка способности наземных войск зарываться в землю.

Логово (Lair)

Возможности: разработка Ventral Sacks (способность повелителей перевозить наземные войска); разработка Antennas (увеличение чув-

го, «закопанные» войска могут неожиданно напасть на противника.

Миссия 2: Egression

Задание

– Доставить куколку к маяку

Новые сооружения: шпиль, логово

Новые войска: муталиски

Месторождения минералов: верхний левый угол карты (ваша база), нижний левый (база противника).

Базы противника: крупная база в левом нижнем углу, четыре опорных поста в центре

База протоссов находится слева, ее трогать не надо. Маяк находится на юге – он-то нам и нужен. На севере находится отряд зергов, который присоединится к вам. После развития базы постройте десяток гидралисков и много зерглингов, желательно – десятка три. Атаки противника будут происходить очень редко и 3–4 гидралиска без проблем отразят их.

В нерестилище и в эволюционной камере проведите все возможные усовершенствования. Затем соберите свои войска в группы и атакуйте.

Сначала уничтожьте две заградительные базы протоссов. На атаку каждой базы посылайте сначала зерглингов, а затем гидралисков – чтобы не подставлять под огонь последних. Подождите, пока ваши воины восстановят силы. Затем двигайтесь влево вниз – увидите достаточно мощную базу противника. Уничтожьте ее и разделите войска. Около пяти гидралисков и десятка зерглингов оставьте здесь, остальных отправьте наверх расчищать путь к маяку. Затем дроном возьмите куколку и под усиленной охраной везите ее к маяку.

Миссия 3: The New Dominion

Задание

– Защищать куколку

– Уничтожить силы землян

Появилась возможность усовершенствования повелителей

Месторождения минералов: правый нижний угол карты (ваша база), левый верхний (база противника), правый верхний (рядом с базой противника), центр карты

Базы противника: одна большая база в левом верхнем углу

После развития базы постройте штук по десять гидралисков и зерглингов для охраны границы (враг атакует в основном с запада, иногда с северо-запада). Сразу атаковать наземными силами в этой миссии нельзя – враг без проблем сметает любые ваши войска своими осадными танками. Поэтому начните производство муталисков. Десять штук должны вылетать на боевые задания, около пяти отдыхать. Раненых на задания брать нельзя, иначе потери будут слишком велики.

Итак, первый удар следует нанести по северо-восточной части базы противника. Противник подтянет туда свою пехоту, будьте готовы! Потом он совершит главную ошибку – пошлет солдат из бункеров отражать ваши атаки. Уничтожьте их и начинайте постепенно двигаться на запад. Когда осадные танки противника будут уничтожены, посылайте все свои наземные войска на поддержку.

Миссия 4: Agent of the Swarm

Задание

– Защитить куколку до того момента, как из нее вылупится существо

– Инфицировать командный центр Рейнора

Новые сооружения: гнездо королевы

Новые войска: королева

Месторождения минералов: левый верхний угол карты (ваша база), правый нижний (слабо охраняемая база противника), центр, район справа сверху (основная база противника) и снизу посередине (район обширной добычи минералов)

Базы противника: справа сверху (основная база), слева снизу (разработка бронетехники и пехоты), справа снизу (разработка авиации)

Начните производство муталисков, разработайте возможность транспортировки для повелителей и способность «broodlings» для королев. Цель вашей миссии – командный центр на северо-востоке.

Во-первых, неплохо бы собрать некоторую информацию об окружающем мире. Отправьте королев в центр карты и разместите паразитов на всех транспортах людей, которые будут пролетать мимо, а также на мирных животных. Таким образом вы будете предупреждены на случай, если враг решит высадить десант около вашей базы. Затем готовьте с десяток гидралисков. Муталиски в это время должны периодически нападать на базу противника.

Когда гидралиски будут готовы, погрузите их вместе с Керриган на транспорты. Подведите королев к западной части острова противника и используйте способность «broodling» на голиафах противника – они превратятся в некоторое подобие зерглингов. После этого под прикрытием муталисков ссаживайте десант и двигайтесь направо, снося все на своем пути. Вы увидите два командных центра противника. Нужен вам тот, который защищен несколькими ракетными турелями. Атакуйте его и, когда столбик его состояния станет красным, прикажите королеве инфицировать здание.

Миссия 5: The Amerigo

Задание

– Привести Керриган к суперкомпьютеру

– Керриган должна выжить

Отряд разбейте на три группы. В одной должны идти гидралиски, во второй – зерглинги, в третьей – сама Керриган. Когда телепатические силы Керриган будут иссякать, используйте способность «потребить» (consume) на одном или нескольких зерглингах.

Итак, вначале вы просто не можете свернуть с пути. Идите в дверь внизу, поднимайтесь по лестнице, убейте привидение. После этого используйте умение «невидимость» (cloaking) у Керриган. За дверью перебейте отряд солдат, включите камеры наблюдения, пройдите мимо комнаты с рабочим персоналом и быстро бегите по коридору – со второго этажа вас будут обстреливать враги. Пройдя через коридор со множеством пулеметов (соберите ваши войска, по нему нужно идти плотной группой), вы попадете в зверинец. Вы прибыли вовремя – отряд людей только что начал расстреливать зергов. Накажите убийц. Рядом с камерой зергов вы увидите светящийся маяк. Нажмите на него, и зерглинги станут свободными. Будьте осторожны – прямо около лестницы, ведущей в их камеру, находятся пулеметы.

Сразу после выхода из тюрьмы в коридоре вы встретите целый отряд противников. Это будет самый серьезный бой – уничтожить их при помощи Керриган не позволят пулеметы. Когда убьете их, идите дальше, спуститесь по лестнице и, оставив все свои войска около закрытой двери, ведите Керриган дальше. Вскоре она найдет комнату с тремя солдатами в ней и с лестницей, ведущей наверх. Как только Керриган войдет внутрь, двери за ней закроются. Быстро поднимитесь наверх и уничтожьте пулеметы. Все, враги беззащитны. Коснитесь обоих маяков в этой комнате, чтобы включить еще одну камеру и разблокировать двери. Вернитесь к своим войскам около закрытой двери и врывайтесь внутрь. Убейте призраков и коснитесь последнего маяка.

Миссия 6: The Dark Templar

Задание

– Уничтожить силы протоссов

– Керриган должна выжить

– Привести Керриган на центральный остров

Новые сооружения: большой шпиль

Появится возможность усовершенствования зерглингов

Месторождения минералов: в левом верхнем углу карты (ваша база), в правом нижнем (база противника), в правом верхнем (хорошо охраняемая противником территория), сверху посередине и слева посередине

Базы противника: крупная база справа снизу, мощные укрепления справа сверху и снизу посередине

В этой миссии вы получите возможность провести уже три усовершенствования своего садка. Третье улучшение позволяет улучшить шпиль и получить таким образом возможность строительства «бичей» (scourge), а также превращения муталисков в стражей (guardian). «Бичи» – это небольшие истребители-камикадзе, служащие для борьбы с воздушными целями противника. Старайтесь, чтобы они не атаковали противника толпой, иначе многие из них погибнут зря. Стражи способны уничтожать наземные цели, но совершенно не приспособлены для воздушного боя. Охраняйте их.

Если ресурсов мало, а есть много муталисков, желающих превратиться в стражей, начинать надо с самых поврежденных – дело в том, что за время мутации бывший муталиск полностью вылечивается.

Для победы вам понадобится смешанный отряд из стражей (10 штук) и «бичей» (8–10 штук). База противника находится справа снизу, до нее ваши вой-

ствительности повелителей); разработка Pneumatised Carapace (увеличивает скорость полета повелителей).

Экстрактор (Extractor)

Предназначение: добыча веспенового газа.

Недостатки: может быть построен только над веспеновым гейзером.

Колония плюща (Creep Colony)

Предназначение: превращается в колонию спор или осевшую колонию.

Осевшая колония (Sunken Colony)

Предназначение: средство защиты от наземных войск.

Колония спор (Spore Colony)

Предназначение: средство ПВО.

Нерестилище (Spawning Pool)

Возможности: разработка Metabolic Boost (повышение скорости зерглингов); разработка Adrenal Glands (увеличивает скорость атаки зерглингов).



Эволюционная камера (Evolution Chamber)

Возможности: разработка увеличения силы атаки для наземных и воздушных войск; разработка усиления панцирей (брони) наземных войск.

Обиталище гидралисков (Hydralisk Den)

Предназначение: позволяет превращать дронов в гидралисков.

Возможности: разработка Muscular Augments (увеличение скорости передвижения гидралисков); разработка Grooved Spines (увеличение радиуса атаки гидралисков).

Канал Нидуса (Nydus Canal)

Предназначение: позволяет зергам очень быстро перемещаться из одного места в другое.

Шпиль (Spire)

Возможности: разработка Flyer Attacks (увеличение силы атаки муталисков); разработка Flyer Carapace (увеличение брони воздушных существ).

Большой шпиль (Greater Spire)

Предназначение: позволяет превращать муталисков в стражей.

Гнездо королевы (Queen's nest)

Возможности: разработка Gamete Meiosis (увеличение энергии королевы); разработка Spawn Broodlings (способность королевы); разработка Parasite (способность королевы); разработка

Ensnare (способность королевы); разработка Infestation (способность королевы).

Обиталище ультралисков (Ultralisk Den)

Предназначение: позволяет превращать дронов в гидралисков.

Холм осквернителя (Defiler Mound)

Возможности: разработка Metasynaptic Node (увеличение энергии осквернителя); разработка Dark Swarm (способность осквернителя); разработка Plague (способность осквернителя); разработка Consume (способность осквернителя).

ска долетят вообще без проблем. После нескольких атак противник начнет стягивать туда все свои противовоздушные войска. Их очень много! Отступите, перегруппируйтесь и ударьте по наименее защищенному куску базы. В результате мобильные силы противника встанут в цепь вдоль границы. После этого можно начинать уничтожать их. И не теряйте войска понапрасну! Помните, что стражи неповоротливы, в случае отступления им нужен еще порядочный запас времени на разворот.

Когда все здания протоссов будут уничтожены, руководитель протоссов предложит Керриган помериться силами на центральном острове. Везите туда Керриган – верховный Протосс все равно не придет.

Миссия 7: The Culling

Задание

– Уничтожить всех зергов Гарма

Новые сооружения: холм осквернителей

Новый войска: осквернители

Месторождения минералов: снизу посередине (слабо укрепленная база противника), слева снизу (средне укрепленная база противника), справа посередине (средне укрепленная база противника), сверху (база противника)

Базы противника: слева снизу, снизу посередине и справа посередине – небольшие добывающие базы, сверху – хорошо укрепленная база противника

В этой миссии вам будут доступны осквернители (defilers). Если их использовать разумно, то они становятся страшным оружием. Способность напускать чуму (plague), которую для них можно разработать, начинает постепенно уменьшать здоровье юнитов и зданий, находящихся в зоне поражения. Уменьшение продолжается до тех пор, пока способность не прекратит свое действие либо у врага не останется двух хитпойнтов. Увы, но против протоссов эта способность не очень эффективна – у них есть не повреждаемые чумой силовые поля.

В начале миссии двигайте свой отряд на север и уничтожьте небольшую базу противника. Постройте свою базу здесь. Затем пошлите отряд влево и уничтожьте еще одну базу. Несколько юнитов должны подежурить там некоторое время, так как противник попытается контратаковать и заново отстроиться. Когда он немного успокоится, пошлите туда дрона и постройте свою базу.





Следующий шаг (когда поднакопите немного сил) – удар по базе справа посередине. К этому моменту враг окончательно рассвирепеет, поэтому будьте готовы к постоянным набегам на ваши базы (на каждой базе держите по 6–7 гидралисков). Затем останется только взять штурмом базу противника сверху. Из войск лучше всего подойдет смешанный отряд гидралисков и стражников плюс 4–5 осквернителей. Для того чтобы минимизировать потери при прохождении внешней системы обороны, атакуйте колонии спор гидралисками, а осевшие колонии – стражами. И не забывайте заражать чумой большие скопления войск противника.

Время от времени ваши гидралиски будут погибать, поэтому две ваши базы внизу должны периодически строить их заново. Отряду сверху лучше всего ждать подкрепления, находясь в закопанном состоянии. И учтите – те гидралиски, которые в первый раз отправятся на поддержку своих собратьев, скорее всего попадут в засаду, поэтому их должно быть хотя бы пять штук.

Миссия 8: Eye for an Eye

Задание

– Уничтожить базы протоссов

– Ни один из Темных Темпларов не должен сбежать

– Керриган должна выжить

Новые сооружения: канал нидуса, обиталище ультралисков

Новые войска: ультралиски

Месторождения минералов: в правом верхнем углу (ваша база), в левом нижнем (база противника), сверху посередине, слева посередине (сильно укрепленный пост противника), справа ниже середины (база противника) и справа снизу (небольшое укрепление противника)

Базы противника: крупнейшая база в левом нижнем углу, крупная база справа посередине, сильно укрепленный аванпост слева посередине, производящий авиацию, и небольшие укрепления рядом с рудниками сверху посередине и справа снизу

В начале миссии быстро развивайтесь и, как только вы получите возможность производить гидралисков, начните их производство на всех трех базах для поддержки укреплений около выходов.

В этой миссии у протоссов появится наистрашнейшее оружие – Высшие Темплары. Их способность производить псионическую бурю может уничтожить целые армии. Поэтому как можно быстрее произведите 8–10 стражников и пошлите их на базу противника в левом нижнем углу карты так, чтобы при этом зайти снизу. В левой нижней части базы находиться здание Архива Темпларов. Уничтожьте его, и после этого прохождение миссии заметно упростится.

Вам же в этой миссии станут доступны ультралиски – существа, похожие на мамонтов и имеющие силу хорошего танка. Убить их очень сложно, но и стоят они соответственно...

В свою армию включите десяток стражей, десяток гидралисков и около пяти ультралисков. Таким отрядом вы сможете уничтожить кого угодно.

Миссия 9: The Invasion of Aiur

Задание

– Привести дрона к минералу

– Охранять дрона, пока он работает с минералом

– Вернуть дрона с грузом на базу

Месторождения минералов: слева сверху (ваша база), справа сверху, чуть выше середины карты (база противника), слева и справа посередине (база противника), в

левом нижнем и правом нижнем углах (база противника), вокруг Кхайдаринского минерала

Базы противника: база чуть выше центра карты производит простые наземные войска, крупные базы слева посередине и справа посередине производят все виды войск в больших количествах, крупная база в нижней части карты в основном производит авиацию

После развития постройте отряд стражей и отряд «бичей». После этого начинайте терроризировать вражеские базы. Основные цели – Архивы Темпларов, маяк флота и цитадель Адуна. Постарайтесь не задерживаться долго в одном и том же месте. Каждый клан протоссов управляет двумя базами, поэтому передислокация войск у него занимает порядочно времени – пользуйтесь этим.

Перед тем как послать дрона за минералом, прогоните по этому пути пяток ультрадисков при поддержке десятка гидралисков (обязательно нужно отдать приказ уничтожать всех противников на своем пути – клавиша **A**). Если они достигнут пункта назначения, то высылайте дрона. Во время добычи минерала он неуязвим, но лучше все-таки выставить охрану. Периодически вас будут атаковать, но небольшой отряд – десяток гидралисков и несколько стражников – без проблем справится с врагами. Займитесь лучше обороной вашей родной базы – скоро противник на нее нападет. Для обороны также понадобятся стражники и гидралиски, а также несколько ультрадисков. Войска лучше поставить по периметру базы.

Миссия 10: Full Circle

Задание

– Уничтожить храм протоссов

– Доставить кристалл к храму

Месторождения минералов: снизу (ваша база), в левом нижнем и правом нижнем углах (базы противника), слева посередине, чуть выше чем справа посередине, чуть ниже чем слева посередине, сверху (два крупных месторождения)

Базы противника: две крупные базы сверху, небольшие базы в правом нижнем и левом нижнем углах

Первые атаки лучше всего совершить налево и направо и уничтожить таким образом две базы противника. В результате следующей серии ударов вы должны постепенно продвигаться на север к храму. Будьте осторожны – велика опасность столкновения с авианосцами протоссов!

10–15 стражей при противовоздушной поддержке «бичей» сделают работу быстро и чисто. «Бичей» вам понадобится много (6–8 должны быть готовы вылететь в любой момент), но не позволяйте им атаковать толпой. По периметру базы расставьте гидралисков – враг не пройдет! Видимо, Высшие Темплары противника совершенно убиты тем известием, что зерги ступили на их священную территорию, и электрические эффекты, производимые ими, будут минимальны.

Тем не менее, если вы очень затянете миссию, враг будет представлять реальную угрозу – он ведь тоже не сидит сложа руки. Поэтому постарайтесь действовать максимально быстро. Например, очень важно после уничтожения базы противника справа начать добывать газ сверху от нее, так как запасы на своей базе скоро истощатся.

Кампания 3: Протоссы

Миссия 1: First Strike

Задание

– Встретиться с Фениксом

– Уничтожить базу зергов

– Феникс должен выжить

Новые сооружения: нексус, пилоны, ассимилятор, врата, кузница, кибернетический центр

Новые войска: фанатики, драгуны

Вы начинаете в правом нижнем углу карты. Соберите всех своих парней в одну группу и не спеша ведите их наверх, прижимаясь к берегу реки, которая протекает слева. Через некоторое время увидите поворот налево. Если пройдете немного выше, то нарветесь на большой отряд зергов, охраняющий веспеновый гейзер и большой запас минералов. Они вам пока не нужны, поэтому и связываться с зергами не стоит. Так что воспользуйтесь поворотом, потом направляйтесь вниз, снова прижимаясь к берегу реки (теперь она справа от вас). Прижиматься к берегу нужно для того, чтобы не нарваться на несколько групп врагов, поджидающих вас по пути. Таким образом вы вскоре достигнете вашей базы. Она окружена стенами, через которые есть только один проход. Возле этого прохода расположите фанатиков и Феникса (он очень силен). Драгунов по лестнице поднимите на стены и поставьте возле прохода на базу. Тогда они будут расстреливать врагов сверху.

Далее произведите пять зондов: три пусть займутся сбором минералов, два – веспеновым газом. Произведите 3–4 пушки и расположите их возле прохода на базу немного позади фанатиков (важно, чтобы пушки не мешали фанатикам маневрировать). Произведите еще драгунов и поставьте их рядом с кузницей, т. к. противник имеет неприятную привычку использовать летающих муталисков для атаки вашей базы с этого направления, одновременно отвлекая основные силы вашей армии мощной атакой «пехоты» (гидралисков) через проход между стенами.

Раса Протоссов

Особенности

После того как зонд откроет телепортационные ворота для выбранного вами сооружения (появится синий огонек), можете давать зонду новые команды, то есть не нужно ждать, пока сооружение телепортируется полностью.

Вы можете строить сооружения только в зоне действия пилонов (зону действия можно увидеть, если выбрать пилон).

Защитное поле, окружающее все сооружения и солдат протоссов, восстанавливается со временем.

Количество войск протоссов определяется количеством пилонов.



Войска протоссов

Зонд (Probe)

Тип: строитель/сборщик.

Способности: может заниматься сбором ресурсов и строить (телепортировать) все сооружения.

Недостатки: в бою бесполезен.

Фанатик (Zealot)

Тип: пехота.

Достоинства: быстро передвигается.

Недостатки: может драться только в ближнем бою и не в состоянии атаковать воздушные цели.

Драгун (Dragoon)

Тип: пехота.

Достоинства: способен поражать как наземные, так и воздушные цели. Стреляет на приличное расстояние.

Недостатки: относительно невысокий темп стрельбы.

Высший Темплар, т. е. Высший Служитель Храма (High Templar)

Тип: пехота.

Способности:

– «псионическая буря» (psionic storm). Создает вокруг выбранной точки область воздействия псионических сил на оказавшиеся в этом районе войска (будь это враги или ваши собственные воины). Псионическая буря не воздействует на сооружения базы;

– галлюцинация (hallucination). Создаются копии выбранной вами воинской единицы из вашей армии (как пехотинца, так и воздушного корабля). Галлюцинации окрашены в синий

цвет и имеют два счетчика. Тот, что сверху (синий) – индикатор жизни. Тот, что снизу (фиолетовый) – индикатор запаса псионической энергии, убывающей со временем. Когда она достигнет нуля, то копия-галлюцинация исчезнет. Галлюцинация не может нанести врагу вред, но зато способна отвлечь его внимание: компьютер не в состоянии отличить копию от подлинного вашего солдата;

– если выбрать двух Высших Темпларов, то у вас появится новая возможность – вызвать Аркона (Summon Archon).

Недостатки: практически бесполезны в ближнем бою.

Аркон (Archon)

Тип: пехота.

Достоинства: чудовищно сильное защитное поле. Аркон может поражать как наземные, так и воздушные цели.

Недостатки: несколько медлителен и способен стрелять только на близкое расстояние.

«Разбойник» (Reaver)

Тип: передвижная артиллерия.

Способности: может стрелять «скарабеями» (самонаводящимися роботами-снарядами), которые надо, однако, все время делать (что стоит денег). Причем без вашего вмешательства сам «разбойник» делать «скарабеев» не будет.

Достоинства: очень большая огневая мощь, дальнобойность и точность.

Недостатки: медлителен, способен поражать только наземные цели, да и за боезапасом вам надо все время следить.

Разведчик (Scout)

Тип: воздушный корабль.

Достоинства: быстро летает, способен поражать как воздушные, так и наземные цели.

Недостатки: уязвим для врагов (слабая защита).

Челнок (Shuttle)

Тип: воздушный корабль.

Способности: может перевозить наземные войска.

Недостатки: не вооружен, слабая броня и невысокая скорость.

Наблюдатель (Observer)

Тип: воздушный робот.

Способности: может обнаруживать невидимые войска противника и способен открывать большую часть карты.

Произведите все возможные усовершенствования в ваших сооружениях (броня, сила защитного поля, оружие и дальность стрельбы для драгунов), соберите мощный отряд и в перерыве между атаками зергов ведите его в правый верхний угол карты. Там, как я уже сказал, находятся веспеновый гейзер и минералы. Постройте там Нексус, пару пилонов и 3–4 пушки. Начинайте вовсю разрабатывать это месторождение.

Далее соберите орду драгунов и фанатиков и медленно, но верно изничтожьте противника.

Миссия 2: Into the Flames

Задание

– Отвлечь внимание зергов, пока Феникс не займет позицию

– Уничтожить мозговой центр (Cerebrate) зергов

– Феникс должен выжить

Новые сооружения: энергетическая батарея

Итак, у вас есть 15 минут до того, как прибудет Феникс. Но не волнуйтесь излишне, отвлекать противника не надо, а надо получить приличный запас сырья (минералов). Минералы у вас под боком, веспеновый газ – тоже; быстренько произведите зонды и принимайтесь за дело. Далее постройте энергетическую батарею для перезарядки защитного поля, после нее – все остальные сооружения. Способ обороны прост: как только прилетают зерги и начинается драка, восстанавливайте защитное поле своих солдат при помощи энергетической батареи. Проведите все возможные усовершенствования, параллельно штампуя драгунов и фанатиков (наилучшее соотношение – два драгуна на одного фанатика). Не спешите спускать вниз всех своих солдат и вступать в контакт с противником, некоторое количество оставьте рядом с базой. Дело в том, что противник вскоре произведет десант и сможет уничтожить все ваши сооружения.

Когда у вас останется не более пяти минут, выводите часть солдат и начинайте потихоньку сражаться. Не давайте своим парням увлечься и приблизиться к базе противника: защитные сооружения зергов (осевшие колонии) и притаившиеся гидралиски быстренько оставят вас без армии.

Вот пятнадцать минут истекли. Феникс с отрядом из четырех драгун и трех «разбойников» появится в правом верхнем углу карты. Не спешите! Сначала пусть все «разбойники» произведут «скарабеев» (самонаводящиеся ракеты). Потом спустите всех вниз и пройдите чуть на юг. Там увидите минералы, которые собирают дроны зергов. Расположите «разбойников» рядом с минералами, а драгунов поставьте рядом с ними и дайте команду «удерживать позицию». «Разбойники» сами будут расстреливать всех, кто приблизится, а драгуны и Феникс прикроют их в случае атаки гидралисков (она обязательно будет). Тут главное – не позволять драгунам и Фениксу отдаляться от «разбойников», иначе противник их перебьет, пользуясь своим численным преимуществом. Не забывайте все время давать «разбойникам» команду делать «скарабеев», чтобы они в самый сложный момент не остались без боезапаса (теперь понимаете, зачем вам нужны были запасы сырья?).

Далее медленно, но верно продвигайтесь вперед, уничтожая всех и вся при помощи «разбойников» (запасов минералов возле вашей первой базы вам хватит). А если не хватит – основывайте вторую базу. Помните, «разбойники» сами начнут стрелять, когда сооружения зергов или они сами окажутся в зоне досягаемости «скарабеев».

Ваша цель, мозговой центр (Cerebrate), находится в нижней части карты.

Миссия 3: Higher Ground

Задание – уничтожить колонии зергов

Новые сооружения: цитадель Адуна, звездные врата

Новые войска: разведчик

Расположения минералов: нижний правый угол карты (там ваша база), нижний левый угол карты, верхний левый угол карты

Базы противника: небольшая база возле верхнего правого угла (там враг добывает минералы) и огромная база чуть левее центра карты

Девиз дня: победа посредством господства в воздухе. Но прежде всего организуйте оборону, как это делать – вы уже знаете (драгуны и фанатики плюс энергетическая батарея).

Атаковать врага наземными войсками нельзя – зерги бросят на них море гидралисков, и вы только зря людей потеряете.

Поэтому действуем так: строим цитадель Адуна и звездные врата, после чего штампуем разведчиков. Поодиночке эти воздушные корабли слабы, но в массе являют грозную силу (если пользоваться ею с умом). Вам необходимо построить как минимум 6–8 (лучше 12) разведчиков и еще 1–2 энергетические батареи.

Теперь можно начинать войну. Пусть разведчики атакуют противника всей группой. Прежде всего концентрируйтесь на колониях спор (системах ПВО зергов). Если навалиться всей толпой, то можно взорвать колонию до того, как она успеет повредить хотя бы один разведчик. Но не теряйте бдительнос-





ти – как только защитное поле одного из разведчиков заметно понизится, бросайте все и гоните отряд обратно на базу перезаряжаться. Иногда это приходится делать очень часто, при этом энергетическая батарея не успевает восстановить запас энергии. Вот поэтому-то вам и нужны 2–3 батареи.

Основная ваша головная боль – гидралиски, которые могут обстреливать и воздушные цели. Их очень много на основной базе, поэтому не позволяйте разведчикам углубляться на территорию противника, атакуйте те сооружения, что стоят по краям.

Если будете действовать осторожно и не спеша, то можете за все это сражение вообще никого из ваших солдат не потерять. Помните главное – все приходит к тому, кто умеет ждать. Центральная база зергов огромна, и пройдет много времени, пока вы ее всю разнесете...

Миссия 4: The Hunt for Tassadar

Задание

– Доставить Тассадара и Рейнора к маяку

Новые сооружения: Архив Темпларов

Новые войска: Высшие Темплары и Арконы

Расположения минералов: рядом с базой Тассадара (верхний край карты) и около верхнего правого угла карты (база зергов)

Базы противника: помимо основной базы в верхнем правом углу, вокруг полно опорных пунктов противника

Очень интересная миссия. В самом начале у вас есть небольшой отряд солдат и один Высший Темплар в придачу. Вам нужно найти Тассадара. Он находится у верхнего края карты в центре, но чтобы дойти до него, вам придется миновать хотя бы один (остальные можно обойти) опорный пункт зергов. Эти пункты состоят из осевшей колонии плюс отряда зергов, зарывшегося рядом с ней в норы. При приближении вашего отряда к колонии зерги выскакивают из нор и бросаются в атаку. Тактика проста: рядом с колонией (на расстоянии видимости) ставятся ваши драгуны, которым дают команду «удерживать позицию». Чуть перед драгунами ставится Высший Темплар и фанатики. Потом один из фанатиков бежит к осевшей колонии, но, не доходя до нее совсем немного, поворачивает обратно и бежит к своим. При этом зерги «выкапываются» из нор и бросаются в атаку. Высший Темплар применяет против них псионическую бурю и отступает назад, за спины драгунов (в ближнем бою он очень слаб). Тем временем зерги дружно гибнут от псионической бури, а тех, кто выживает, встречает шквальный огонь драгунов и веселые фанатики. Потом вы ждете, пока щиты ваших солдат восстановятся полностью. Далее Высший Темплар создает галлюцинации (копии) одного из фанатиков, и эти копии посылают атаковать осевшую колонию зергов. Спустя пару секунд тот же приказ получают остальные ваши солдаты. Колония атакует тех, кто на нее напал первыми, т. е. галлюцинации, а тем временем ваши солдаты навалятся и мигом сделают дело.

Далее продвигайтесь вверх, держась левого края карты. Не спешите – пока вы не найдете Тассадара, противник не будет бросать против вас новые войска.

Когда найдете Тассадара и его базу, произойдет разговор между участниками игры. Дальше вам надо максимально быстро приготовиться к обороне. В этот раз она будет построена немного не так, как раньше. У зергов есть королева, которая будет периодически налетать на базу и пытаться заразить брудлингами ваших солдат (при этом зараженный солдат будет гибнуть, а три маленьких брудлинга нападут на его соседа). Что делать? Я заметил, что королева не пытается заразить брудлингами героев (Тассадара и Рейнора), разведчиков (воздушные машины) и Арконов. Против них она применяет или паразитов (это дает возможность противнику знать точное местонахождение зараженного воина), или слизь (она замедляет движение). Поэтому отведите своего Высшего Темплара как можно вы-

Достоинства: невидим для большинства войск противника.

Недостатки: слабая броня и малая скорость полета.

Несущий корабль (Carrier)

Тип: воздушный корабль.

Способности: атакует противника при помощи маленьких перехватчиков.

Достоинства: уничтожить перехватчики очень сложно, а несущий корабль может держать вне зоны досягаемости оружия врагов.

Недостатки: малая скорость полета.

«Арбитр» (Arbiter)

Тип: воздушный корабль.

Способности:

– «вызов» (Recall). «Арбитр» способен перенести к себе любой выбранный вами объект из любой точки карты;

– «замораживающее поле» (Stassis Field). «Арбитр» способен временно парализовать любого врага на некоторое время. «Замороженного» нельзя атаковать.

Недостатки: медлителен, да и защита слабовата.

Сооружения протоссов

Некcус (Nexus)

Предназначение: основное сооружение базы.

Возможности: производство зондов.

Достоинства: может быть построен в любой точке местности.

Пилон (Pilon)

Предназначение: для подводки энергии ко всем сооружениям (кроме некcуса) и войскам.

Может быть построено вблизи некcуса или другого пилона.

Врата (Gateway)

Предназначение: для телепортации (производства) фанатиков, драгун, Высших Темпларов.

Недостатки: должны находиться в зоне действия пилона.

Кузница (Forge)

Возможности: модернизация оружия наземных войск (фанатиков, драгун, Арконов и «разбойников»); модернизация защитных полей (для всех видов войск и сооружений); модернизация брони наземных видов войск.

Недостатки: должна находиться в зоне действия пилона.

Ассимилятор (Assimilator)

Предназначение: добыча веспенового газа. После того как весь газ в данном гейзере будет выработан, производительность ассимилятора резко падает (но некоторые крохи газа по-прежнему можно добывать).

Недостатки: может быть построен только над веспеновым гейзером.

Кибернетический центр (Cybernetic Core)

Возможности: модернизция Singularity Charge (увеличение дальности стрельбы драгун); модернизация вооружения воздушных сил (разведчиков и перехватчиков); модернизация брони воздушных сил (разведчиков, челноков, наблюдателей, несущих кораблей, перехватчиков и «Арбитров»).

Недостатки: должен находиться в зоне действия пилона.

Цитадель Адуна (Citadel of Adun)

Возможности: модернизация Leg Enchancements (увеличение скорости передвижения фанатиков).

Недостатки: должна находиться в зоне действия пилона.

Роботизированный завод (Robotic Facility)

Предназначение: производство челноков, «разбойников» и наблюдателей.

Недостатки: должен находиться в зоне действия пилона.

Центр техподдержки (Robotic Support Bay)

Возможности: модернизация Upgrade Scarab Damage (увеличение мощности «скарабеев»); модернизация Upgrade Reaver Capacity (увеличение количества «скарабеев», которые может нести «разбойник»); модернизация Gravitic Drive (увеличение скорости разведчиков).

Недостатки: должен находиться в зоне действия пилона.

Обсерватория (Observatory)

Возможности: модернизация Gravitic Booster (увеличение скорости передвижения наблюдателя); модернизация Sensor Array (увеличение радиуса обзора наблюдателя).

Недостатки: должна находиться в зоне действия пилона.

Архивы Темпларов (Templar Archives)

Возможности: модернизация Khaydarin Amulet (увеличение запаса энергии Высших Темпларов); изучение Psionic storm (способность Выс-



ше, к самому краю экрана. Потом как можно быстрее постройте Архив Темпларов и начните штамповать Темпларов. Из Темпларов делайте Арконов и ставьте их возле двух наклонных дорожек, ведущих к вашей базе. Воздушных десантов противник совершать не будет, поэтому просто установите возле каждой дорожки четырех Арконов и пару энергетических батарей. Если у Арконов есть возможность пополнять защитные щиты, то они практически непобедимы, к тому же они могут атаковать как наземные, так и воздушные цели.

Главное в этом сражении – не терять солдат, т. к. ресурсов у вас немного. Кстати, можете установить немного позади Арконов фотонные пушки. Замечено, что противник сначала пытается уничтожить именно пушки, и только потом переключается на Арконов. Так что пушки послужат своеобразной приманкой, которая даст Арконам время прикончить атакующих зергов.

Берегите Рейнора – вы не можете ремонтировать его машину.

Проведите усовершенствования оружия пехоты и защитных полей – после этого Арконы станут еще сильнее.

Так, с обороной разобрались. Начинаем наступать. Снова применяйте свои ВВС. Только теперь у вас появится отличная дополнительная возможность избежать потерь. Перед атакой пусть Высший Темплар создаст несколько галлюцинаций-копий ваших разведчиков. Пускайте копии вперед, чтобы отвлечь на них огонь противника и тут же атакуйте настоящими разведчиками.

База зергов очень хорошо защищена, так что придется попотеть. Можете попробовать применить Арконов и разведчиков для одновременной атаки с земли и воздуха. Но будьте осторожны – Арконы неповоротливы, а гидралисков у врага, как всегда, море разливанное. Так что можете в пылу боя не успеть отвести на перезарядку защитного поля Аркона и потерять его.

Если будете «работать» одними разведчиками, то будьте предельно осторожны с «бичами» (Scourge). Эти твари-камикадзе способны уничтожить ваши истребители, если вы вовремя не среагируете.

Закончив с базой врагов, не спешите вести героев к маяку. Сначала пройдитесь по всей карте и уничтожьте многочисленные отряды зергов, притаившихся в засаде.

Миссия 5: Choosing Sides

Задание – оставить Тассадара и двух фанатиков ко входу на базу

Новые сооружения: роботизированный завод, центр техподдержки

Новые войска: челнок, «разбойник»

Расположения минералов: рядом с вашей базой, у верхнего левого угла карты, в верхнем правом краю карты (охраняются людьми), в центре карты (охраняются зергами)

Базы противника: в центре карты, в нижнем левом углу карты, в нижнем правом углу карты

По сравнению с предыдущей миссией эта несправедливо легка. Денег (минералов и газа) у вас будет как грязи под ногами. Однако давайте по порядку.

Поначалу выстройте оборону из Арконов и Высших Темпларов. Противник будет время от времени высаживать десант и посылать воздушные силы – муталисков и хранителей. Соорудите одну фотонную пушку, чтобы отвлекать на нее силы врагов. При подлете врагов активно используйте псионическую бурю Высших Темпларов.

Через некоторое время накопите силы (пару зондов, 1–2 Высших Темплара и 3–4 Аркона), спуститесь вниз и идите на север. Там еще одно месторождение минералов и веспеновый гейзер. Разверните тут вторую базу.

Далее – все как в предыдущей миссии. Стройте звездные врата, штампуйте разведчиков и начинайте нападать на базу зергов в центре карты (базу в левом нижнем углу карты можете вообще не трогать, она вам не нужна).

Учтите, что вдоль верхнего края карты есть пара островов, на которых обосновались люди. Впрочем, «обосновались» – это, пожалуй, чересчур сильно сказано. Просто там стоят ракетные установки и затаился приличный флот. Как только вы приблизитесь к сооружениям людей достаточно близко, с вами выйдет на связь генерал Дюк, ваш старый знакомый, и начнет угрожать. Тассадар его пошлет куда подальше, после чего флот людей нападет на ту вашу базу, которая расположена ближе всего к нему. Если вы основали вторую базу возле верхнего края карты, то нападут именно на нее. Разделайтесь с людьми и их сооружениями – и получите еще одно месторождение минералов и газа.

Далее проводите налеты на базу в левом нижнем углу карты. Именно там расположена база, куда вам надо доставить Тассадара и фанатиков. Расчистите плацдарм для высадки, постройте парутройку челноков, четырех Арконов и 3–4 «разбойников». Под прикрытием разведчиков высадите этот десант и начните методичное уничтожение противника.

Помните: Арконы должны защищать «разбойников», а не нападать на противника. «Разбойники» сами справятся, если вы не забудете вовремя восполнять запас «скарабеев».





Миссия 6: Into the Darkness

Задание

– Освободить Зератула

– Тассадар должен выжить

У вас есть два фанатика и Тассадар впридачу. Будьте очень осторожны: хотя Тассадар и очень силен, но у зергов есть жуткое оружие – зараженные люди. Это наземный вариант «бича», самоубийца, быстро подбегающий к первому замеченному им вашему солдату и взрывающийся с ним. Сила взрыва такова, что Тассадар тоже гибнет. Успеть уложить врага, пока он бежит, практически не удается. Что делать? Используйте способность Тассадара плодить галлюцинации. Создайте копию фанатика, и пусть она (копия) атакует зараженного человека. Тот взорвет себя с копией, при этом настоящие ваши воины не пострадают.

Итак, вы начинаете в точке 1. Идите вниз. Там вам встретятся зерги и зараженный человек. В точке 2 вы сможете прихватить подкрепление – небольшой отряд людей. Далее идите в точку 4. Там лестница. Как только на нее кто-то соберется взойти, в стене откроется люк и оттуда начнет стрелять оружие. Чтобы его обезвредить, пусть мимо пушки проскочит один землянин и встанет наверху. Потом другой встанет на самый низ лестницы. Ловушка включится, и тот землянин, который стоит наверху, расстреляет ее.

Идите в точку 3. Включите маяк. Чуть слева от него включится телепортатор, и вы получите еще двух фанатиков и одного драгуна.

Идите в точку 7. Там получите еще один отряд людей, на который тут же нападут зерги. Идите в точку 5. Там включите еще один маяк, который откроет двери.

Идите в точку 11. Там в стене снова есть несколько ловушек. Уничтожьте их при помощи людей.

Потихоньку продвигайтесь к точке 6. По дороге вам встретится еще парочка зараженных людей. В точке 6 вы получите подкрепление, среди которого будет один «призрак».

За углом, в точке 8, затаилась толпа зергов, среди которых стоит и зараженный человек. Тассадара и «призрак» отведите немного назад, потом пошлите галлюцинацию-копию любого солдата за угол, чтобы привлечь внимание противника. Когда все враги бросятся в атаку, их встретят шквалом огня. Однако мерзкий тип (зараженный человек) подорвет приличное количество ваших парней. (впрочем, он может и не подорвать при условии, что его успеют прикончить).

Далее сделайте копию какого-нибудь солдата и пошлите его вместе с «призраком» в точку 9. Там есть маяк, который надо включить. Но как только вы приблизитесь к маяку, из-под пола вылезут пулеметы. Поэтому пустите вперед копию-галлюцинацию, а когда пулеметы вылезут, используйте способность «призрака» отключать (lockdown) оборудование. Потом расстреляйте отключенные пулеметы. Повторяйте эту нехитрую процедуру до тех пор, пока не уничтожите все пулеметы. Далее включите маяк – откроется дверь в точке 10, и Тассадар встретится с Темными Темплярами.

Миссия 7: Homeland

Задание

– Уничтожить сердце Конклава

– Феникс, Зератул и Тассадар должны выжить

Новые сооружения: обсерватория

Новые войска: наблюдатель

ших Темпларов); изучение Hallucination (способность Высших Темпларов).

Недостатки: должны находится в зоне действия пилона.

Звездные врата (Stargate)

Предназначение: производство разведчиков, несущих кораблей и «Арбитров».

Недостатки: должны находиться в зоне действия пилона.

Маяк флота (Fleet Beacon)

Возможности: модернизация Apial Sensors (увеличивает радиус обзора разведчика); модернизация Gravitic Thrusters (увеличение скорости передвижения разведчика); модернизация Increase Carrier Capacity (увеличивает количество перехватчиков, которое может быть у несущего корабля).

Недостатки: должен находиться в зоне действия пилона.

«Трибунал Арбитра» (Arbiter Tribunal)

Возможности: модернизация Khaidarin Core (увеличение запаса энергии «Арбитра»); изучение Recall (способность «Арбитра»); изучение Stasis (способность «Арбитра»).

Недостатки: должен находиться в зоне действия пилона.

Энергобатарея (Shield Battery)

Предназначение: перезарядка защитных щитов всех видов ваших войск (при наличии запаса энергии у самой батареи; этот запас восстанавливается со временем).

Недостатки: должна находиться в зоне действия пилона.

Фотонная пушка (Photon Cannon)

Предназначение: защищает вашу базу от наземных и воздушных войск противника.

Недостатки: должна находиться в зоне действия пилона.

Расположения минералов: рядом с вашей базой, у верхнего края карты чуть правее вашей базы, в нижнем левом углу карты (рядом с базой противника) и несколько ниже правого верхнего угла карты (рядом с базой противника)

Базы противника: нижний левый угол карты, несколько ниже верхнего правого угла карты

Ваши противники – тоже протоссы. У них есть перед вами технологическое преимущество – несущие корабли, но используют они их крайне редко.

Итак, прежде всего гоните всех ваших солдат (включая и Темных Темпларов) к вашей базе.

Далее начинайте строить оборону. Делается это так: Темных Темпларов оставьте на поляне перед возвышением, ведущим к вашей базе. На самом возвышении перед входом на базу стройте пушки (рядом с теми, что уже построены) и расставляйте драгун.

Далее быстренько стройте звездные врата и производите разведчиков, потом постройте обсерваторию и сделайте пару наблюдателей, которых расставьте на подступах к базе. Ну и, естественно, приготовьте к бою элиту – ваших Арконов.

Тактика противника: он собирает отряд из нескольких драгунов и фанатиков, четырех-пяти разведчиков и трех-четырех «разбойников». Ваша задача – вовремя отследить это и успеть уничтожить врагов. Но только не посылайте своих солдат (включая и Темных Темпларов) против «разбойников», иначе вы их больше не увидите – они не успеют уничтожить «разбойников» до того, как те выстрелят. Атакуйте «разбойников» своими разведчиками, при этом «разбойники» отступят. Остальных солдат противника атакуйте Темными Темпларами. Пока рядом нет наблюдателей противника, Темных Темпларов нельзя обнаружить, поэтому старайтесь использовать их для атаки в спину. Можете также использовать и своих «разбойников» в качестве передвижной заградительной артиллерии.

Время от времени противник будет посылать для диверсионных действий Высших Темпларов. Перехватывайте их Темными Темпларами, иначе получите неприятности.

Сами же действуйте так: произведите пару-тройку челноков, в них загрузите фанатиков, Арконов и «разбойников» и под прикрытием разведчиков подлетите к базе противника в нижнем левом углу карты. Подведите туда Темных Темпларов, высадите всех своих солдат, а разведчиков заведите с другой стороны. Теперь вперед, в атаку. Пусть первыми влетят разведчики. Враги бросятся на них, а тем временем ваши солдаты бросятся на врагов. Далее – вперед, пусть «разбойники» крушат все на своем пути, а фанатики и Арконы будут их прикрывать.

Разделавшись с этой базой, принимайтесь за базу, расположенную немного ниже правого верхнего угла карты. Как только вы взорвете там нексус, миссия закончится (Тассадар не выдержит ужасов братоубийственной войны между протоссами и добровольно сдастся).

Миссия 8: The Trial of Tassadar

Задание

– Уничтожить камеру, в которую заключен Тассадар

– Феникс и Рейнор должны выжить

Новые сооружения: маяк флота

Новые войска: несущий корабль

Расположения минералов: рядом с вашей базой, верхний правый угол карты, посредине левого края карты (рядом с базой противника), несколько ниже правого верхнего угла карты

Базы противника: посредине левого края карты, в нижнем левом углу и основная база, которая вам и нужна, – у нижнего края карты

Ваши противники по-прежнему протоссы. У них есть перед вами технологическое преимущество – «Арбитры» (3–4 штуки), которых они часто используют при защите основной своей базы.

В принципе, действия противника аналогичны его действиям в предыдущей миссии (атака фанатиками + драгуны + «разбойники» + разведчики). Однако изредка будут вас посещать и несущие корабли. Против них используйте пушку Ямато, имеющуюся на корабле Рейнора. Самого Рейнора берегите – вы не можете ремонтировать его корабль. Помните – ваши несущие корабли могут атаковать только при наличии в них перехватчиков, так что не забудьте их (перехватчики) построить.

Ну, как строить оборону, вы уже знаете (фотонные пушки для отвлечения внимания врага + Арконы + «разбойники»). Перекройте оба входа на вашу базу, т. к. противник часто будет атаковать то с одной стороны, то с другой.

А вот теперь у вас появится новый способ ведения воздушной войны. Штампуйте несущие корабли и проводите планомерные налеты на противника. Вся штука в том, что зона действия перехватчиков больше, чем зона поражения у фотонных пушек. Поэтому вы можете остановить несущие корабли вне досягаемости ПВО противника, а перехватчики пусть атакуют фотонные пушки. Сбить перехватчики очень сложно, так что при наличии у вас 3–5 несущих кораблей вашего противника будет атаковать настоящая туча перехватчиков, которая быстренько его растерзает. А чтобы сами несущие корабли не ввязывались в ненужное преследование врага (и, как следствие, натыкались на ПВО), давайте им команду «удерживать позицию».

Еще один вариант атаки на базы противника – обстрел сооружений противника «разбойниками» под прикрытием Арконов и несущих кораблей. Медленно, но зато действенно.

Последний важный момент – борьба с «Арбитрами» при штурме основной базы противника. Пусть «Арбитры» «заморозят» ваш флот: не волнуйтесь, ведь на «замороженные» корабли нельзя нападать. Зато как только ваши корабли «оттают», снова устремляйтесь в атаку. «Арбитры» вас снова «заморозят», однако... однако энергозапас «Арбитров» для «заморозки» восстанавливается очень медленно. А «размораживаются» ваши корабли достаточно быстро. Отсюда мораль – после нескольких «заморозок» энергия «Арбитров» иссякнет и вы сможете их добить. Главное – не ведите в атаку наземные силы до того, пока не уничтожите «Арбитров», иначе может получится накладка: ваши ВВС будут «заморожены», а на наземные силы навалятся враги.

Как только вы уничтожите камеру (цилиндр зеленого цвета посреди основной базы), появятся Темные Темплары и миссия будет выполнена.

Миссия 9: Shadow Hunters

Задание

– Используйте Зератула для уничтожения мозгового центра зергов

– Зератул и Феникс должны выжить

Новые сооружения: Трибунал «Арбитров»

Новые войска: «Арбитры»

Расположения минералов: два месторождения у нижнего края карты (слева и



справа от того места, где вы начинаете), еще пара месторождений расположена вдоль правого края карты

Базы противника: основные базы расположены в центре и у левого верхнего края карты (как раз на этой последней базе и находится мозговой центр зергов). Кроме этого, у зергов есть еще и несколько небольших баз вокруг вас

Ну вот, с гражданской войной покончено, мы снова воюем с настоящими врагами – зергами.

Прежде всего ведите ваш отряд налево. Там есть хорошее месторождение минералов и веспеновый гейзер. Далее основывайте базу и разворачивайте оборону. «Арбитры», которые вы сможете теперь строить, используйте для помощи в обороне – противник будет активно атаковать вашу базу при помощи одновременного удара наземными и воздушными силами. ВВС зергов будут состоять из стражей и муталисков. «Заморозьте» стражей своим «Арбитром», а остальных перебейте. Главное – не «заморозьте» всех врагов разом, ваша задача – при помощи «Арбитра» поделить врагов на части и разбить их таким образом.

Еще одной головной болью для вас станут «осквернители», основная масса которых затаилась на базе зергов в центре карты. Эти твари могут уничтожить практически весь ваш воздушный флот. Бороться с ними надо Арконами. У Арконов так мало жизни, что после выхода из строя защитного поля их все равно уничтожат, поэтому «осквернители» ничего особо не изменят. Также можно поймать «осквернителей», выманив их при помощи копий-галлюцинаций (используйте Высших Темпларов) ваших воздушных кораблей из-под прикрытия ПВО противника и уничтожив потом перехватчиками настоящих несущих кораблей.

Тактика ваших наступательных действий осталась прежней: отряд несущих кораблей (5–10 штук), держась вне досягаемости ПВО зергов, уничтожает перехватчиками все, что можно. Для отвлечения внимания противника держите поблизости в челноке (для более быстрого передвижения) Высшего Темплара, чтобы он создавал галлюцинации ваших кораблей. Не помешает иметь поблизости наготове и «Арбитра» для «замораживания» противника.

Миссия 10: Eye of the Storm

Задание

- **Уничтожить Сверхразум**
- **Зератул, Рейнор и Тассадар должны выжить**

Новые сооружения: можете строить все сооружения людей

Новые войска: все виды войск людей

Расположения минералов: рядом с вашими базами, в левом нижнем углу карты

Базы противника: основная база (на которой притаился Сверхразум) расположена в центре карты, немного к югу от базы людей

У вас две базы – протоссов и людей.

Первым делом бросайте все силы на добычу газа и минералов.

Поговорим о протоссах. Создайте линию обороны (Арконы, пушки, «Арбитр»). И сидите на месте. Воевать предстоит только людям.



Почему людям? Потому, что вы можете ремонтировать их технику, это позволит вам избежать лишних проблем.

Однако над базой людей нависла опасность: зерги потихоньку собирают ударный отряд из 15–20 ультралисков, 7–10 муталисков, 5–7 стражей и толпы зерглингов. Если вы не примете мер, они сметут базу. Что делать?

Для начала постройте штук 5–6 бункеров на 2–3 сантиметра ниже вашей базы (по карте). Поместите туда морских пехотинцев, позади бункеров установите ракетные вышки и осадные танки (7–12 штук), переведя их в режим обороны. Противник может пуститься на хитрость и зайти сбоку, прокравшись вдоль левого края карты.

Чтобы этого не случилось, как можно быстрее начните строить линкоры и вместе с линкором Рейнора отправьте их вниз, прямо на юг от вашей базы. Там-то как раз и тусуется ударная команда зергов. Вся прелесть ситуации в том, что отряд пойдет в атаку только при наличии как наземных, так и воздушных сил. Атауйте сначала муталисков. Потом отступите к базе и отремонтируйте линкоры. Дальше вернитесь к отряду зергов и уничтожьте стражей. Снова посетите базу и отремонтируйтесь. Дальше принимайтесь за ультралисков.

Закончив с ударным отрядом, продолжайте штамповать линкоры. Одновременно на базе протоссов сделайте наблюдателей и разошлите их в разные стороны следить за перемещениями зергов.

Когда линкоров у вас станет 5–12, отправьте их вниз от базы людей. Дальнейшее можно охарактеризовать прекрасными строками А. С. Пушкина: «Цыгане шумною толпой по Бессарабии кочуют». Вот и вы кочуйте своей эскадрой линкоров, не забывая время от времени возвращаться на базу и ремонтироваться. Можете подключить к делу и осадные танки. Под прикрытием линкора они так хорошо будут себя чувствовать...

Ну, вот и все. Дальнейшая судьба зергов – вопрос времени.

Когда закончите миссию, просмотрите мультик, и далее узнаете о неминуемом продолжениии **StarCraft**'а. Искренне надеюсь, что ждать его нам осталось недолго.

Приколы

По части шуток и приколов **StarCraft** все-таки уступает второму **WarCraft**'у. Но тем не менее они есть, и сделаны достаточно приятно.

Прикол 1: этот известен нам со времен **WarCraft 2**. Долго щелкайте на какомлибо воине, и в конце концов он расскажет много интересного. Например, Observer протоссов рекламирует **Diablo**, а пилот Siege Tank'а землян очаровательно поет.

Прикол 2: так же пришел из вселенной **WarCraft 2**. Долго щелкайте на каком-либо животном – и оно в конце концов взорвется. Красивое грибовидное облако, увы, никому не вредит.

Прикол 3: в первой кампании, в первой миссии (tutorial). После того как офицер скажет, что брифинг завершен, просто ждите. Сначала она будет допытываться, все ли с вами в порядке. Затем появится надпись «end of briefing». Ждите, и примерно через минуту, после серии смешных сообщений, на экране появится рецепт какого-то блюда из курицы.

Андрей Шаповалов, Сергей Пуриков

Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

ALIEN EARTH



Разработчик	Beam Software
Издатель	Playmates Interactive
Выход	январь 1998 г.
Жанр	RPG
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 130 и выше).
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Видеоплата – 1 Мб.
Звуковая плата – совместимая с SoundBlaster, 16 бит.

Если спросить у российского *игромана*, что принес ему 1997 год, то он наверняка ответит: «Массу стратегий в реальном времени». Да, действительно, каждая компания старалась сделать что-то новое в этом жанре, но получалось как у всех. Только несколько игр были действительно достойны внимания.

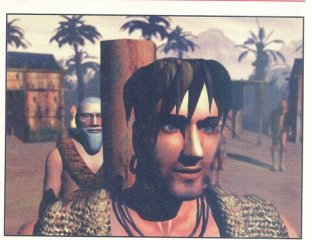
А что ждет нас в 1998 году? Очень может быть, что целью «клонирования» станут RPG. Четыре месяца назад появилась игра **Alien Earth**, разработанная командой *Beam Software*. Увидев ее, многие воскликнут: «Да это все уже было!». Да-да, очень похоже на **Diablo** с элементами **Fallout** (или наоборот).

По всей видимости, ребятам из *Beam* во сне грезятся лавры создателей последних двух нетленных игр. Ну а все же, что предлагает нам **Alien Earth**?

Игра берет своей графикой, хорошим звуком, занимательным сюжетом и интересными драками. С другой стороны – совершенно идиотское и неудобное управление действиями персонажа. Кроме того, игра становится просто нудной, когда «сидишь» на одном месте и не можешь пройти дальше, лазая везде, но не зная, что делать.

Игру можно посоветовать любителям квестов, так как в ней много различных адвентюрных задачек, и, кстати, именно они являются основной проблемой во время прохождения. Несомненно, **Alien Earth** будет пользоваться интересом у поклонников жанра RPG, и ребята из *Playmates* и *Beam* заработают свои деньги, но до признанных грандов, таких, как вышеупомянутые **Diablo** и **Fallout**, она, увы, не дотягивает.





История

Как всегда – будущее, и, как всегда, не светлое...

Разразилась ядерная война, вследствие которой поверхность нашей многострадальной планеты изменилась до неузнаваемости. Большинство населения Земли погибло, однако политики не собирались сдавать своих позиций, и война продолжалась. Недалеко было до уничтожения всего рода человеческого, как вдруг из космоса к нам прилетели инопланетяне, конечно, злобные и жестокие.

Цель у пришельцев была самая обыкновенная – подчинить планету себе. Наши потомки не смогли оказать им должного сопротивления, и Raksha (так звались инопланетяне) поработили человечество, а борцам за свободу пришлось уйти в подполье.

Пришельцы не стали уничтожать людей, а просто сделали их своими рабами. Цивилизация пришла в упадок, и через несколько поколений люди забыли о былом величии. Большинство из них жило на том уровне развития, на каком сейчас живут дикие племена Африки.

И вот однажды в одной небольшой общине случилось маленькое ЧП. Один молодой человек по имени Финн (Finn) чем-то навредил Raksha и по их решению должен был уйти из деревни и стать объектом преследования одного из «охотников за людьми». (Дело все в том, что инопланетяне заскучали у нас и время от времени ради развлечения проводили охоту на людей.)

Здесь сюжет игры очень напоминает действие известного фильма «Хищник». Только роль Арнольда Шварценеггера в ней будет исполнять уже вышеназванный молодой человек, а помогать ему будете вы, сидя перед монитором. Задача героя проста – выжить, но кто знает, может, в будущем его ждет слава освободителя Земли...

Интерфейс и управление

Игровой интерфейс **Alien Earth** сделан очень просто и понятно, а двумя раздражающими факторами являются управление персонажем и специфичная система сохранения (вы можете сохраниться только во время сна персонажа, с чем связаны некоторые сложности, т. к. Финн не будет спать прямо на земле).

Игровой экран

Большую часть экрана занимает вид происходящего, а в левом верхнем углу расположены: сверху – показатель количества боеприпасов для данного оружия (само оружие показано в черном квадрате), под ним – показатель здоровья персонажа (в черном квадрате показан уровень брони персонажа).

Нажав на **Enter**, вы попадете в меню паузы (оно выполнено в виде некоего прибора странного вида), которое, по совместительству, является хранилищем инвентаря (Inventory).

Меню разделено на четыре части, переключаться между которыми вы можете, нажимая на соответствующие кнопки сверху.

Кнопка «Рука» – инвентарь. С помощью пунктов Add To и Use вы можете производить различные действия с содержимым ваших карманов: Add To – каким-либо образом соединить два предмета, если это возможно. Для этого выберите один из них в списке, щелкните по данной кнопке и выберите второй предмет. Use – применить данный предмет. Выберите нужный предмет, нажмите кнопку – хранилище инвентаря автоматически закроется, и вы попадете на основной экран. То место, где возможно применение данного предмета, будет выделено синим перекрестием.

Кнопка «Мишень» – экран вооружений. Здесь вы можете выбрать нужное оружие из списка и посмотреть на уровень владения им персонажа (строка с надписью Skill). Этот уровень будет увеличиваться, пока не достигнет наивысшей отметки.

Кнопка «Овальный значок» – экран телепатических заклинаний. Слева на этом экране вы найдете список заклинаний, а внизу – количество телепатической энергии (строка с надписью Power), уменьшающееся при применении способностей и повышающееся со временем, а также количество энергии, необходимое для выполнения данного заклинания (окошко Spell Cost).

Кнопка «Дискета» – экран игровых настроек. Help – информация по управлению игрой; Quit – выход из игры в систему; New Game – начать новую игру; Load Game – загрузить сохраненную игру; Sound Options – настройка громкости музыки и звуковых эффектов.

Кнопка в правом нижнем углу (в виде стрелки) возвращает вас на основной экран.

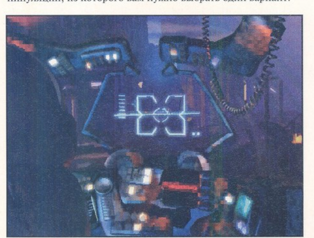
Управление

Теперь поговорим об управлении героем – спасителем Земли. Передвижение его производится с помощью курсорных клавиш или мыши (переключаться между этими двумя режимами вы можете, нажимая на клавишу **M**).

Все действия с предметами окружающей среды производятся с помощью мыши.

Атака противника осуществляется с помощью курсора. Подведите его так, чтобы появилось перекрестие мишени, и нажмите левую кнопку мыши.

Какие-либо действия без применения предметов из вашего инвентаря производятся следующим образом: на близком расстоянии от объекта действия щелкните на нем правой кнопкой мыши (курсор в этот момент должен быть в виде креста в круге), после чего появится список возможных манипуляций, из которого вам нужно выбрать один вариант.



Кроме этого, Финн имеет в своем арсенале действия, выполнение которых возможно только с клавиатуры:

A или **-** (минус) – подняться по лестнице;
Z или **+** (плюс) – спуститься по лестнице;
Tab – включить карту;
B – показать книгу заданий;
Пробел – переключение между оружием и псионическими заклинаниями.

Прохождение

В описании будут использованы ЗАГЛАВНЫЕ буквы для обозначения команд, которые нужно производить с предметами или существами (т. е. вы должны щелкнуть на объекте правой кнопкой мыши и выбрать указанную команду в списке или произвести нужное действие в хранилище инвентаря). Значение команды на английском языке приводится только в первый раз, а затем используется только переведенное значение, то же и с именами персонажей.

Джунгли

Идите вниз, потом направо и остановитесь у телефонной будки.

ВОЗЬМИТЕ (GET) тарелку с фруктами, циновку, металлическое лезвие и деревянную палку. Выберите палку в вашем хранилище инвентаря и ДОБАВЬТЕ (ADD TO) ее к металлическому лезвию, чтобы сделать копье.

Чуть ниже уничтожьте плюющееся растение (действуйте быстро). После того как сделаете это, ОБЫЩИТЕ (SEARCH) растение, чтобы получить несколько листьев (потом они понадобятся для создания противоядия). Идите вверх и направо (на следующий экран).

Идите направо, затем вниз до большой открытой области. ВОЗЬМИТЕ камни, уничтожьте стрекоз и ВОЗЬМИТЕ ломик (crowbar). Теперь шагайте направо и выбирайтесь через верхний выход.

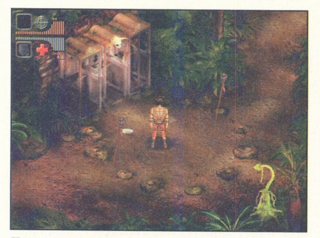
Идите вниз до разрушенного дома и ВОЗЬМИТЕ плюшевого кролика. Вы услышите голос Старого Джека, просящего о помощи.

Идите вниз, уничтожьте двух существ, нападающих на Джека, ВОЗЬМИТЕ резиновую трубку. Джек поблагодарит вас и пригласит зайти в его дом на дереве. Пройдите за Джеком к его дому, но не заходите к нему.

ВОЗЬМИТЕ тряпку рядом с мостом. Выйдите по мосту с этого экрана, затем вернитесь обратно. ВОЗЬМИТЕ еще одну тряпку (теперь у вас их две). Идите направо к качелям и ВОЗЬМИТЕ баллончики с аэрозолем.

Подойдите к туалету (типа «сортир») и ВОЗЬМИТЕ бутылку. Снова выйдите по мосту с этого экрана, вернитесь обратно и ВОЗЬМИТЕ еще одну тряпку и бутылку. Идите до нижней части экрана и ОБЫЩИТЕ развалины, чтобы найти оловянные банки. Выход – внизу.





Идите налево, уничтожьте растение, ОБЫЩИТЕ его, чтобы получить еще листьев, затем поднимитесь по виноградной лозе.

Выберите старые тряпки в инвентаре и ИСПОЛЬЗУЙТЕ их на крышке от бака с топливом, чтобы открыть ее. Выберите резиновую трубку в вашем хранилище и ДОБАВЬТЕ к бутылке.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ бутылку с трубкой на топливном баке, чтобы налить в бутылку бензин. Тоже самое проделайте и со второй бутылкой.

Выберите старые тряпки в инвентаре, и ДОБАВЬТЕ к бутылке бензина, чтобы создать «коктейль Молотова». Повторите это с другой бутылкой.

Спуститесь вниз. Идите направо и к развалинам.

Идите в первый выход направо.

Идите направо и вниз до домика «нормального» Чарли. Войдите в дверь. ПОГОВОРИТЕ (TALK) с хозяином (старайтесь обсуждать каждый раз как можно больше тем, чтобы не пропустить что-нибудь важное). Выберите плюшевого кролика в инвентаре и ИСПОЛЬЗУЙТЕ его на Чарли. После того как он отойдет, ОТКРОЙТЕ (OPEN) клетку и ВОЗЬМИТЕ пластикового попугая. Выйдите из дома. Идите направо.

Убейте зверушку и идите в верхний выход. Затем – в левый выход.

Теперь идите к домику Старого Джека и поднимитесь по лестнице. Он поблагодарит вас и даст зажигалку. ПОГОВОРИТЕ с ним. Выберите листья в инвентаре и ИСПОЛЬЗУЙТЕ их на Джеке. Он даст вам бутылочку с противоядием. Повторите это со всеми листьями, которые у вас есть.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ кровать, чтобы сохранить игру и восстановить здоровье. Спускайтесь вниз и выйдите из дома.

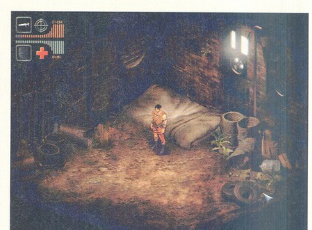
Вы услышите странный звук. Охота началась (вы не забыли о ней?). С этого времени, если вы увидите Raksha, бегите с экрана, иначе ваш череп окажется его трофеем. Выйдите с экрана по мосту.

Идите вверх и направо, к кинотеатру. Выберите ломик и ИСПОЛЬЗУЙТЕ его на досках, блокирующих вход в кинотеатр. Войдите туда.

Выберите зажигалку и ДОБАВЬТЕ ее к «коктейлю Молотова». Теперь быстро киньте бутылку в гигантского богомола – он исчезнет. Идите направо и вниз, к выходу.

Подойдите к парню за стойкой – это Брок (Brock). ИСПОЛЬЗУЙТЕ на нем тарелку с фруктами. ПОГОВОРИТЕ с Броком. Когда вы попросите у него помощи, он даст вам фонарь. Выйдите из кинотеатра.

По бревну вернитесь на экран, где живет Джек. Посетите его еще раз и сохраните игру. В этот момент у вас должны быть хотя бы три бутылочки с противоядием. Идите направо и выйдите с экрана рядом с качелями.



Войдите в шахту. Ваш фонарик автоматически заработает. Уничтожьте пауков. Они могут отравить вас, так что не трогайте противоядие, пока не убьете всех пауков на экране. Идите направо, пока не дойдете до большой паутины. Выберите зажигалку и ДОБАВЬТЕ к баллончикам с аэрозолем. ИСПОЛЬЗУЙТЕ их на паутине, чтобы сжечь ее. Идите в открывшийся проход.

Здесь опять пауки. Убейте их, а если укусят, выпейте противоядие. Идите прямо, а потом сверните налево.

Отойдите немножко повыше, подожгите «коктейль Молотова» и бросьте его в огромного паука. После того как большой паук умрет, убейте остальных пауков и ВОЗЬМИТЕ детонатор. Выйдите из шахты.

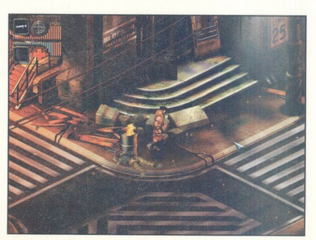
Выберите детонатор и ДОБАВЬТЕ его к пластиковому попугаю, чтобы сделать пластиковую бомбу. Теперь, если у вас неполная жизнь, подождите, пока силы не вернутся к вам, затем разыщите Raksha Лорда. Когда найдете, быстро подбегите к нему и ИСПОЛЬЗУЙТЕ на нем пластиковую бомбу. Он взорвется. ОБЫЩИТЕ его тело, чтобы получить голову Raksha Лорда. Идите к Security Gate.

Подойдите к двери и ИСПОЛЬЗУЙТЕ голову Raksha на линзе защиты, чтобы открыть дверь. Идите в открывшийся проход.

Руины

Вы увидите бойца Сопротивления, убегающего от одного из Мусорщиков (Scavengers). После того как он упадет, ПОГОВОРИТЕ с ним. Он умрет, а вы ОБЫЩИТЕ его тело, чтобы получить пистолет. ОБЫЩИТЕ двух мертвых Мусорщиков, чтобы взять немного патронов. Идите направо в маленький переулок и выйдите.

Подойдите к кровати и ИСПОЛЬЗУЙТЕ ее, чтобы сохранить игру. Эта область называется Убежищем. Выйдите из Убежища. Идите вниз и направо, к выходу.



Залезьте по лестнице и ВОЗЬМИТЕ маленькую аптечку. Спуститесь и убейте четырех Мусорщиков, ждущих вас. ОБЫЩИТЕ их, чтобы получить содержимое их карманов (совет: обыскивайте всех убитых Мусорщиков).

дите направо и зайдите по лестнице в здание. Уничтожьте трех Мусорщиков, ждущих вас, и ОБЫЩИТЕ их. Идите направо и ВОЗЬМИТЕ кучу железа (Scrap Metals). Идите вверх и налево, потом залезьте по лестнице на второй этаж.

Идите вниз и налево, убейте трех Мусорщиков, ждущих здесь. Обратите внимание на того из них, который засел среди компьютеров. ОБЫЩИТЕ его тело – и вы найдете записную книжку с кодом. Запомните код. Вернитесь к лестнице и спуститесь вниз. Выйдите из здания.

Идите обратно к Убежищу и сохраните игру, затем вернитесь к этому месту. Эта область известна как Блок 4. Идите вниз и налево, к выходу.

Эта область известна как Бункер Полковника. Продолжайте идти влево и уничтожьте двух Мусорщиков, которые нападут на вас. Идите вниз и налево к выходу около нижнего бункера.

Вы должны оказаться в месте, где много каналов с желтой кислотой. Идите налево и уничтожьте двух Мусорщиков. Когда вы обыщете их, у одного будет антенна. Идите налево и выйдите.

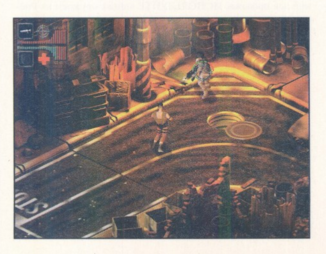
Идите направо, пока не достигнете верхней части «реки». ИСПОЛЬЗУЙТЕ ваш ломик на заборе из трех досок. Он упадет и образует мостик. Перейдите по нему реку, затем идите налево и уничтожьте двух Мусорщиков. Когда вы ОБЫЩЕТЕ их, получите батарею. Идите ко входу в укрытие и ИСПОЛЬЗУЙТЕ цифровую панель рядом с дверью. Введите код, который вы нашли на записной книжке (7512), и дверь откроется. Войдите в нее.

Идите налево и ОБЫЩИТЕ шкафчики, чтобы найти дробовик. Идите направо и ОБЫЩИТЕ металлическую решетку, чтобы найти резиновые перчатки. Идите к шкафчикам справа и ОТКРОЙТЕ их, чтобы получить боевую броню. ИСПОЛЬЗУЙТЕ броню на себе. ИСПОЛЬЗУЙТЕ кровать и сохраните игру, затем выйдите из укрытия.

Идите обратно к Бункеру Полковника, затем – направо.

Идите вниз и направо, уничтожьте четырех Мусорщиков. Поднимитесь по лестнице, и вы попадете в дом. Уничтожьте двух Мусорщиков, затем идите направо к лестнице. Уничтожьте двух Мусорщиков, затем пройдите по балкам на левую сторону и ОБЫЩИТЕ тело, чтобы получить псионический ключ (Psionic Key). ОБЫЩИТЕ корзину, чтобы найти пистолет. Выходите из здания и идите обратно к Бункеру Полковника.

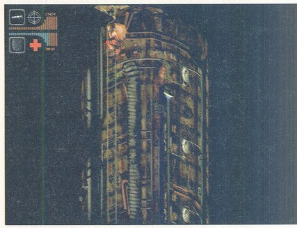
Идите вверх и налево, мимо Бункера, затем выйдите.



Уничтожьте двух Мусорщиков. ИССЛЕДУЙТЕ странную замочную скважину слева от большой металлической двери. Вернитесь к Бункеру Полковника.

ОТКРОЙТЕ дверь в Бункер Полковника (она отмечена двумя зелеными кругами и может быть открыта, если вы носите боевую броню), затем войдите внутрь.

Идите к Полковнику и ПОГОВОРИТЕ с ним. Основная задача – разузнать о Двери Защиты. Полковник скажет вам, что у него есть точно такой же ключ, как и тот, что вы нашли. Теперь ИСПОЛЬЗУЙТЕ ваш псионический ключ на Полковнике, и он предложит вам помощь при вскрытии Двери Защиты. Следуйте за ним к Двери Защиты и ИСПОЛЬЗУЙТЕ ваш псионический ключ на левой замочной скважине, чтобы открыть Дверь. Полковник уйдет и вернется в свой Бункер. Войдите в Дверь Защиты.



Эта область называется Псионические Ясли (интересное название). Идите вверх и налево, ВОЗЬМИТЕ там катушку с проводом. Вы можете также ИСПОЛЬЗОВАТЬ пульт, чтобы посмотреть видеофильм об исследованиях псионики, которые здесь проводились, и узнать, как ученый скрыл CD-ROM, содержащий важную информацию относительно пси-исследований. Идите направо и войдите в лифт.

Подойдите к телевизору и ОБЫЩИТЕ видеоприставку – там вы найдете CD-ROM. ВОЗЬМИТЕ его.

Выйдите из игровой комнаты, затем из Псионических Яслей. Вернитесь в Убежище и сохраните игру, затем идите в Блок 4.

Идите направо – и вы найдете закрытый канализационный люк. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ваш лом на люке, чтобы открыть его. Залезьте в канализацию.

Канализация

Спуститесь вниз по лестнице и выйдите.

Идите направо и спуститесь по лестнице, снова шагайте направо и войдите в открытую дверь.

Это Храм Торна (Thorne). ПОГОВОРИТЕ с Торном и спросите его обо всем, особенно об оружии и псионике. Он обучит вас псионическому заклинанию Meekness. Уйдите из Храма.

Поднимитесь по лестнице и некоторое время идите направо, затем, не доходя до конца коридора, поверните налево (вы увидите нечто вроде мостика) и выйдите.

Спуститесь вниз по лестнице. Выйдите направо.

Это – Генераторная Комната. Можете ОТКРЫТЬ генератор, но больше ничего с ним не делайте. Обойдите вокруг генератора и ВОЗЬМИТЕ плоскогубцы, находящиеся там. Выйдите направо с экрана.

Идите направо, уничтожая пауков, а затем перейдите на следующий экран.

Идите направо (вы должны услышать стоны и смех). Выйдите направо – попадете в Логово Мутантов. Уничтожьте всех

Мутантов и пауков. ОБЫЩИТЕ Мутанта с топором, чтобы найти старый ключ.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ старый ключ на клетке. Женщина по имени Сэм (Sam) скажет вам, чтобы вы пошли за ней, так как у нее нет времени для дружеской беседы с вами. Идите за Сэм к Генераторной Комнате.

Сэм объяснит, что она должна восстановить генератор и нуждается в некоторых инструментах, чтобы сделать это. Если вы поможете ей, она попробует провести вас в лагерь повстанцев. Вы уже собрали все, что ей нужно. Дайте ей плоскогубцы, катушку с проводом и пару резиновых перчаток. Она починит генератор и отправится в лагерь повстанцев. Идите за ней вверх по лестнице и далее – до ожидающего вас бойца Сопротивления. После короткого разговора охранник позволит вам и Сэм войти.

Сопротивление

Различные уровни комплекса Сопротивления обозначены так: Уровень 1 – тот, где вы сейчас находитесь, а чем глубже вы спускаетесь, тем больше номер уровня.

Следуйте за Сэм на Уровень 2. Идите за ней направо, в Кафетерий. Пока не обращайте внимания на окружающих. Идите за Сэм в большую дверь справа (эта дверь ведет в Штаб повстанцев).

Сэм представит вас Карлу (Karl) – лидеру Сопротивления. Он предложит вам вступить в Сопротивление. Оставьте Карла на время и вернитесь в Кафетерий.

ПОГОВОРИТЕ с Борисом (Boris). Расспросите его обо всем (он знает много), затем подойдите к Сэм и ПОГОВОРИТЕ с ней. Теперь идите в левый выход.

Идите направо и вернитесь к лестнице. Спуститесь на Уровень 3.

Идите направо и выйдите.

Вы увидите три двери. Первая дверь ведет в оружейный магазинчик Шеннон (Shannon). Вторая дверь – в «Торговый Центр» Гарри, где вы можете продать любые вещи, которые вы найдете в Руинах, и заработать кредиты (местный заменитель денег), чтобы приобрести другие вещи. Третья дверь ведет в больницу Сопротивления, где Румико (Rumiko) – местный врач – может излечить вас от любого ранения или от яда.

Загляните к Гарри и ПОГОВОРИТЕ с ним. Продайте ему все, кроме антенны и батареи. Можете уходить, когда наберете как минимум 15 кредитов.

Теперь ОТКРОЙТЕ дверь в магазин Шеннон. ПОГОВОРИТЕ с ней обо всем. Если у вас много кредитов, можете что-нибудь приобрести у нее, но удостоверьтесь, что после этого останется не меньше 15-ти кредитов. Когда все сделаете, выйдите из ее магазина.

В конце «экскурсии» загляните в больницу. ПОГОВОРИТЕ с Румико. Когда вы попросите ее о помощи и пси-лечении, она обучит вас новому заклинанию: Psi Shield. Выйдите из больницы.

Вернитесь к лестнице и поднимитесь на Уровень 2. Идите в Кафетерий и ПОГОВОРИТЕ с Борисом. В этот раз попросите его о помощи и о том, чтобы снять у него на ночь комнату (это вам нужно для того, чтобы как следует выспаться, а значит, и сохранить игру). Комната стоит 15 кредитов. Вы можете в дальнейшем использовать Бориса, чтобы сохранять игру между миссиями, которые вам предстоят. Идите в снятую комнату и сохранитесь.

После отдыха идите к Карлу в Штаб. ПОГОВОРИТЕ с ним. Когда вы спросите его о Сопротивлении, он снова предложит вам вступить в ряды повстанцев. Согласившись, вы сможете получить первое боевое задание. Карл даст вам книгу заданий, которая содержит подробную информацию о вашем первом задании. Выйдите из Штаба и поднимитесь на Уровень 1.

Идите направо и выйдите.

Идите по туннелю и выйдите направо.

Пройдите мимо стража и ОТКРОЙТЕ вторую дверь слева (на ней написано «To Checkpoint One»). Войдите в дверь. Пройдите налево, уничтожая всех Мусорщиков вокруг, затем выйдите.

Уничтожьте Мусорщика и идите налево.

Уничтожьте двух Мусорщиков. Продолжайте двигаться налево и выйдите.

Уничтожьте всех Мусорщиков и ОБЫЩИТЕ мертвого борца Сопротивления, чтобы получить радиотелефон (Comm Device).

Пока не лезьте по лестнице, если конечно, не хотите лишних проблем. Лучше вернитесь к Карлу в Штаб.

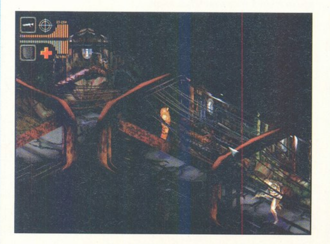
ИСПОЛЬЗУЙТЕ радиотелефон на Карле, чтобы завершить ваше первое задание. ПОГОВОРИТЕ с ним и спросите его относительно другого задания. Он попросит вас доставить какое-то оружие Роско (Roscoe) – местному оружейнику. Оказывается, все оружие Raksha должно быть модифицировано прежде, чем вы сможете использовать его. Карл даст вам ящик с оружием. Выйдите из штаба и идите к Борису, ПОГОВОРИТЕ с ним и сохраните игру.

Идите к лестнице и спуститесь на Уровень 4. Идите направо и выйдите.

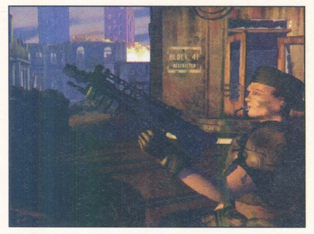
Идите по туннелю направо и уничтожьте пауков, затем выйдите.

Уничтожьте Мутантов и пауков, затем продолжайте двигаться вправо, пока не достигнете охраняемой области. Войдите в дверь.

Это – оружейник Роско. Если вы найдете любое оружие пришельцев – несите к нему. Роско модифицирует его для использования, после чего оружие появится в магазине Шеннон для продажи. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ящик с оружием на Рос-







ко. ПОГОВОРИТЕ с ним. Оказывается, он технический мозг повстанцев. ИСПОЛЬЗУЙТЕ CD-ROM, который вы нашли в Псионических Яслях, на Роско. Он сообщит вам о другом технике повстанцев – Тамаре (Tamara). ПОГОВОРИТЕ с Роско о Тамаре. Он даст вам пропуск, чтобы пройти к ней. Вернитесь к лестнице.

Поднимитесь на Уровень 1. Идите направо и выйдите.

Пройдите мимо охранника и войдите в правую дверь. Тут тоже стоит охранник и не пускает вас дальше. ИСПОЛЬЗУЙТЕ на нем пропуск, который вам дал Роско. Теперь он позволит вам пройти. ОТКРОЙТЕ дверь и войдите в нее.

ПОГОВОРИТЕ с Тамарой. Она скажет вам, что слишком занята: пытается пустить в эфир передачу Сопротивления.

Вернитесь на Уровень 2 и идите в Штаб. Карл поблагодарит вас за доставку оружия. ПОГОВОРИТЕ с ним и спросите его о передачах Сопротивления. Он скажет вам, что самый лучший способ останавливать шпионов Raksha – взрывать их шпионское оборудование. Спросите его об оружии, затем о бомбе, и он посоветует вам поговорить с Роско. Выйдите из штаба.

Идите к Роско на Уровень 4. ПОГОВОРИТЕ с ним об оружии, затем о бомбе. Он сообщит вам, что для ее создания ему нужна батарея, взрывчатка и цифровые часы. ИСПОЛЬЗУЙТЕ батарею, которая у вас есть, на Роско, после чего можете смело уходить.

Идите в магазин Шеннон на Уровне 3 и ПОГОВОРИТЕ с ней. Купите у нее взрывчатку (TNT).

К этому игровому моменту вы должны иметь по крайней мере автоматическую винтовку, потому что теперь вы будете бороться с Raksha, а автоматический пистолет не эффективен против них. Если у вас нет винтовки, идите и уничтожьте нескольких Мусорщиков на поверхности, соберите все, что найдете, и продайте Гарри, чтобы купить себе приличное оружие. Если у вас много денег, купите себе броню получше.

Вернитесь к Роско и ИСПОЛЬЗУЙТЕ динамит на нем. Теперь осталось найти цифровые часы, и бомба будет готова. Оставим пока бомбу в покое и вернемся к заданиям Сопротивления. Идите в Кафетерий и ПОГОВОРИТЕ с Борисом. Сохраните игру.

Идите в Штаб. ПОГОВОРИТЕ с Карлом и спросите его об очередном задании. Он попросит вас очистить область хранения продовольствия Сопротивления от пришельцев. Это первое задание, где вы используете систему телепортации. Идите к лестнице и залезьте на самый верх.

Вы окажетесь рядом с телепортатором. ВОЗЬМИТЕ аптечку и войдите в телепортатор. ИСПОЛЬЗУЙТЕ его и введите цветовой код, который написан в вашей книге заданий (BYGG, т. е. B – синий, G – зеленый, R – красный, Y – желтый).

Уничтожьте трех Raksha, охраняющих вход, обязательно ОБЫЩИТЕ их (вообще обыскивайте всех убитых Raksha), а потом идите направо и ОТКРОЙТЕ большую дверь. Войдите в нее.

Уничтожьте двух Raksha и выйдите направо.

Уничтожьте трех Raksha-рабочих. ОБЫЩИТЕ большой ящик недалеко от входа, чтобы найти Оружие Рабочего Raksha. Идите направо и ИССЛЕДУЙТЕ (EXAMINE) горящую панель управления. Попробуйте ИСПОЛЬЗОВАТЬ ее. Кажется, это телепортатор, но вы не можете воспользоваться им, потому что у вас нет ключа. Выходите из области хранения продовольствия и возвращайтесь в телепортатор. ИСПОЛЬЗУЙТЕ его и введите цветовой код, чтобы вернуться на базу (YYBB).

Идите в Штаб. Карл поблагодарит вас за успешное завершение задания. ПОГОВОРИТЕ с ним о телепортаторе, которым вы не смогли воспользоваться. Он поймет, как пришельцы добрались до их продовольствия. ПОГОВОРИТЕ с Карлом о новом задании. На сей раз вы должны достать один из «головных контроллеров», который позволит вам проходить мимо Raksha под видом их раба. Идите к Борису и ПОГОВОРИТЕ с ним. Сохраните игру.

Идите к лестнице и поднимитесь к телепортатору. ИСПОЛЬЗУЙТЕ его и введите новый код (RBBG).

Двигайтесь направо и по лестнице зайдите в здание. Уничтожьте Стражника Raksha, затем ОБЫЩИТЕ его, чтобы забрать Оружие Стражника Raksha. Идите направо через дверной проем.

Кажется, здесь недавно была заварушка и доктор отсутствует. Подойдите к духовому ружью (Dartgun), которое лежит на полу и ВОЗЬМИТЕ его. Подойдите слева к операционному столу и ИСПОЛЬЗУЙТЕ антенну на нижней части стола, чтобы отыскать «головной контроллер». Выйдите из здания и вернитесь в телепортатор.

Вернитесь в лагерь повстанцев и идите к Штаб. Карл поблагодарит вас и заплатит за службу. ПОГОВОРИТЕ с ним насчет следующей миссии. Вам придется отыскать доктора Субонса (Sawbones) из тюремного комплекса пришельцев. Очень может быть, что вам понадобится большая огневая мощь, чем та, которой вы располагаете. Выйдите из Штаба и идите к Роско.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ Оружие Стражника Raksha и Оружие Рабочего Raksha на Роско, и он заплатит вам. Эти две единицы вооружения теперь доступны для продажи в магазинчике Шеннон. Если у вас есть по крайней мере 750 кредитов, идите прямиком к Шеннон и купите Оружие Стражника Raksha и полный боекомплект к нему. Если у вас нет таких денег, поднимитесь на поверхность и уничтожьте несколько Мусорщиков, а затем продайте их пожитки Гарри. С этого времени вам просто необходима мощная пушка.

Закончив с вооружением, идите к Борису и сохраните игру.

Идите к телепортатору, ИСПОЛЬЗУЙТЕ его и введите новый код (YYGB).

Идите налево мимо раба и войдите в дверь.

Уничтожьте двух Raksha. ОТКРОЙТЕ большую дверь и войдите.

Уничтожьте Стражника Raksha. ОБЫЩИТЕ его, чтобы найти патроны. ИСПОЛЬЗУЙТЕ красную кнопку, затем зеленую кнопку. ОТКРОЙТЕ дверь справа и войдите в нее.

Уничтожьте Солдата Raksha (очень крутой парень), затем ОБЫЩИТЕ его, чтобы взять Оружие Солдата Raksha. Идите направо, уничтожьте инопланетную тварь, которая нападет на вас, затем ОТКРОЙТЕ вторую камеру и войдите в нее.

ПОГОВОРИТЕ с доктором. Он выйдет из камеры, а вы следуйте за ним.

Идите налево и уничтожьте двух Солдат Raksha. Выйдите из комплекса и двигайтесь обратно к телепортатору. Вернитесь на базу и идите в Штаб.

Карл еще раз поблагодарит вас и скажет, что вы должны зайти к доктору Соубонсу в больницу, чтобы он вживил вам «головной контроллер». Идите в больницу к Румико (доктор Соубонс сейчас находится в этой больнице).

ПОГОВОРИТЕ с доктором обо всем. Он сообщит вам, что ему нужен «головной контроллер», чтобы вживить его вам. Поскольку он у вас уже есть, ИСПОЛЬЗУЙТЕ его на докторе. Он сделает все, что нужно. Голову он вам испортит, зато с этого времени вы иногда сможете проходить незамеченным рядом с Raksha, но только до того момента, пока не начнете вести себя агрессивно. Выйдите из больницы.

Идите к Роско и ИСПОЛЬЗУЙТЕ Оружие Солдата Raksha на нем. Идите к Шеннон и купите это оружие (вы можете продать все ваше прежнее снаряжение) и максимальное количество боеприпасов к нему. У вас непременно должно быть это оружие и броня Rhino Hyde, если не хотите серьезных проблем. Если денег не хватает, идите к старым добрым Мусорщикам и губите их почем зря, а вещички продавайте. Когда купите все необходимое, вернитесь в Кафетерий, ПОГОВОРИТЕ с Борисом и сохранитесь.

Идите в Штаб и ПОГОВОРИТЕ с Карлом. Спросите его о другом задании. Он попросит вас войти в контакт со шпионом рядом со старым жилищем доктора Соубонса. Идите к телепортатору и введите новый код (RBBG).

Не стреляйте в Raksha, если они не нападают первыми.

Идите направо мимо Raksha, затем наверх и налево. Войдите в бар и ПОГОВОРИТЕ со шпионкой (ее зовут Энди (Andy)). Она растает от ваших речей и в конце концов даст вам информационный чип (Info Chip). Поговорите с ней насчет Сопротивления и передач. Она упомянет, что они, вероятно, исходят из Центра Связи. Идите к телепортатору и вернитесь на базу.

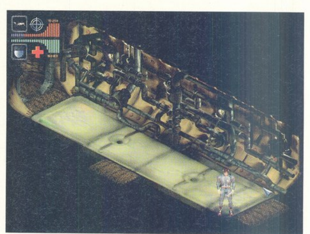
Идите в Штаб. ИСПОЛЬЗУЙТЕ информационный чип на Карле. Он поблагодарит вас и заплатит. ПОГОВОРИТЕ с ним относительно Центра Связи. Он сообщит вам о своем плане взорвать этот Центр.

Теперь настало время закончить бомбу. Идите к Гарри и ПОГОВОРИТЕ с ним. Спросите его об оружии и бомбе, и он вспомнит, что кто-то принес ему цифровые часы. КУПИТЕ их и плоскогубцы.

Идите к Роско. ИСПОЛЬЗУЙТЕ цифровые часы на нем, и он закончит для вас бомбу. Вернитесь в Штаб. ИСПОЛЬЗУЙТЕ бомбу на Карле. Спросите его о новом задании. Он поручит вам взорвать Центр Связи и даст вам новые инструкции. Идите к Борису и сохраните игру.

Идите к телепортатору и введите новый код (GRRR). Приготовьтесь к хорошей драке.





Идите налево и войдите в переулок.

ИССЛЕДУЙТЕ дверь, ведущую в Клуб Повес (Races Club), так как вы довольно скоро вернетесь сюда. Выйдите из переулка и идите направо.

Уничтожьте инопланетного зверя и Стражника Raksha. ОБЫЩИТЕ его, чтобы получить оружие. В этом месте советую вам вернуться к повстанцам, отнести Роско оружие, отобранное у Стражника Raksha, затем купить его у Шеннон и пойти потренироваться с ним на Мусорщиках.

В следующем сражении вам придется нелегко. К этому времени у вас должна быть биоорганическая броня. Когда все сделаете, вернитесь к тому месту, где уничтожили Стражника Raksha. Идите направо и выйдите.

Подойдите к большой серебряной двери, которая откроется перед вами, и будьте начеку.

Быстро используйте Psi Shield, затем убейте двух гигантских стражников. Уничтожьте четыре или пять Солдат Raksha и ОБЫЩИТЕ их. Идите вверх и ИСПОЛЬЗУЙТЕ бомбу на средней панели управления. Бомба начнет пищать... бегите! Идите вниз и выйдите из Центра Связи. Вы увидите взрыв.

Идите налево и выйдите.

Идите к телепортатору, вернитесь в Штаб Сопротивления.

Карл поблагодарит вас и скажет, что Тамара теперь свободна и готова посмотреть на ваш CD-ROM. ПОГОВОРИТЕ с Карлом о следующем задании. Теперь идите к Тамаре.

ПОГОВОРИТЕ с Тамарой. ИСПОЛЬЗУЙТЕ CD-ROM на ней, и она проиграет его для вас на одном из компьютеров. Посмотрите короткое видео, из которого узнаете расположение одной из Областей Исследования Защиты Raksha: она находится на Западной Улице (West Street), где вы встретили Энди. Но вернемся к заданию Карла.

Идите к Борису, сохраните игру, затем идите к телепортатору и введите новый код (GRRR).

Идите ко входу в Клуб Повес и зайдите туда.

Уничтожьте трех Стражников Raksha и одного Солдата за стойкой. Идите в заднюю комнату. Уничтожьте Стражника и ОБЫЩИТЕ его. ИССЛЕДУЙТЕ раба, висящего на стенке, затем, когда тело упадет, ОБЫЩИТЕ его. Вы найдете идентификатор раба (Slave ID), с помощью которого сможете пройти на Западную Улицу. Выйдите из Клуба, вернитесь к телепортатору и идите в Штаб Сопротивления.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ идентификатор раба на Карле. ПОГОВОРИТЕ с ним о Западной Улице. Карл скажет, чтобы вы спросили о ней кого-нибудь с поверхности. Выйдите из Штаба, идите к телепортатору, а затем прямиком к Энди (код RBBG) в бар.

ПОГОВОРИТЕ с Энди и спросите ее о Западной Улице. Выйдите из бара.

СПОЛЬЗУЙТЕ идентификатор раба на электронном замке рядом с силовым полем (не касайтесь его!). Поле исчезнет. Пройдите мимо Лорда Raksha и войдите в здание. Идите направо и выйдите.

Спуститесь по лестнице. Идите налево и ИСПОЛЬЗУЙТЕ плоскогубцы на заборе перед панелью управления. Теперь ИСПОЛЬЗУЙТЕ панель управления для включения генераторов. Войдите в левый лифт и ИСПОЛЬЗУЙТЕ его. Поднимитесь на 7-й этаж.

Идите направо и уничтожьте Мутанта. Войдите во вторую дверь слева.

Идите направо, в картотеку, и ОБЫЩИТЕ средний ящик стола, чтобы найти отвертку.

Теперь вернитесь к лифту и ИСПОЛЬЗУЙТЕ на нем отвертку, чтобы найти новую кнопку. Поезжайте на 13-й этаж.

Идите направо, затем вверх и налево. Следуйте до больших витрин налево и ОТКРОЙТЕ одну из них – найдете тело. ОБЫЩИТЕ его, чтобы найти дротик с вирусом. Идите направо, вверх, а затем снова направо, к большой закрытой двери. ИСПОЛЬЗУЙТЕ груду книг, которые лежат на самом близком к двери столе, под ними вы найдете кнопку. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ее, чтобы открыть закрытую дверь. Зайдите в дверь и подойдите к сейфу. ОТКРОЙТЕ его и ВОЗЬМИТЕ бумаги. Вернитесь к лифту, поезжайте на первый этаж, выйдите из здания.

Снова ИСПОЛЬЗУЙТЕ ваш идентификатор раба на замке, чтобы нейтрализовать силовое поле, затем вернитесь к телепортатору и отправляйтесь на базу.

Идите в Штаб. ИСПОЛЬЗУЙТЕ бумаги из сейфа и дротик с вирусом на Карле. Он пошлет вас к Роско. Идите к нему.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ дротик с вирусом на Роско, затем ИСПОЛЬЗУЙТЕ на нем духовое ружье. Он даст вам заряженное духовое ружье. Вернитесь в Штаб.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ духовое ружье на Карле. Он расскажет вам о Центре Размножения и попросит вас выяснить что-нибудь о нем. Идите к телепортатору и поезжайте к Энди (RBBG) в бар. ПОГОВОРИТЕ с ней о Центре Размножения. Она сообщит вам, что послала Карлу координаты Центра Размножения. Вернитесь в телепортатор, потом в Штаб.

ПОГОВОРИТЕ с Карлом и снова спросите его о Центре Размножения. В этот раз он попросит вас уничтожить Королеву Raksha. Теперь идите к Шеннон и купите по крайней мере Оружие Стражника Raksha и титановую броню. Идите к Борису и сохраните игру.

Идите к телепортатору, введите координаты (BRBY) и подготовьтесь к драке.

Уничтожьте двух Лордов Raksha, ждущих здесь, и ОБЫЩИТЕ их. Войдите в дверь.

Уничтожьте двух Солдат Raksha. ОБЫЩИТЕ их и идите в дверной проем.

Вы находитесь в Центре Размножения. Убейте Солдат, которые здесь находятся, затем расстреляйте все яйца, какие видите. Несколько яиц появятся посередине консоли. Расстреляйте и их. Идите налево и уничтожьте двух Лордов Raksha и гигантского Стражника. ОБЫЩИТЕ их всех – и у одного найдете Оружие Лорда Raksha (ура!) и ключ от телепортатора. Помните тот странный телепортатор в области хранения продовольствия? Идите отсюда к телепортатору и вернитесь на базу.

Идите к Роско и ИСПОЛЬЗУЙТЕ Оружие Лорда Raksha на нем. Идите к Шеннон и купите это оружие и полный боезапас пульсирующих пуль. Кроме того у вас должна быть адамитовая броня. Вооружитесь как следует, ведь вы отправляетесь на последнее задание – на Корабль-Матку. Идите к Борису и сохраните игру.

Идите к телепортатору и введите координаты области хранения продовольствия (BYGG). Войдите в здание и идите к тому странному телепортатору (дорогу вы уже знаете).

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ключ на панели управления (синий квадрат, если забыли).

Корабль-Матка Raksha

Ну вот мы и на месте. В бой!

Уничтожьте Солдат. Идите вверх и налево, но пока не используйте лифт, а спускайтесь по лестнице и идите направо, через дверной проем.

Уничтожьте двух Солдат. Идите направо мимо двери со странным символом. Осторожно обойдите плазменную ловушку и уничтожьте Солдата с другой стороны. ИСПОЛЬЗУЙТЕ рычаг. Возвращайтесь к двери со странным символом (теперь она открыта) и зайдите в нее.

Уничтожьте Солдат. Как следует запомните три символа на дверях, затем возвращайтесь к телепортатору, из которого появились на корабле.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ лифт.

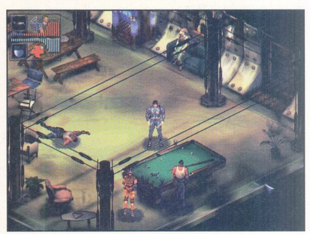
Уничтожьте Солдат и ОБЫЩИТЕ их. Идите вверх и налево к выходу.

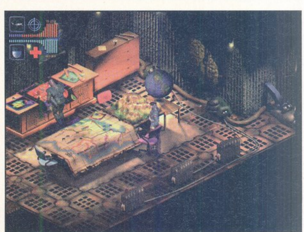
Уничтожьте Солдат и идите налево. Подойдите к панели с красными стрелками (этими стрелками вы можете изменять отображаемый символ). ИСПОЛЬЗУЙТЕ стрелки и измените знак на тот, который вы видели на крайней левой двери.

Вернитесь в зал с тремя дверьми и войдите в крайнюю левую дверь.

Идите вверх и налево, зайдите в телепортатор.

Идите направо и уничтожьте всех Стражников и Лордов. ОБЫЩИТЕ их всех. У одного из Лордов должен быть желтый ключ. Расстреляйте все компьютерные мониторы. Вер-





нитесь в зал с тремя дверьми. Здесь должна появиться летающая мина. Уничтожьте ее.

Теперь вернитесь к «блоку управления образом», введите образ со второй двери и идите к ней. Зайдите во вторую дверь, затем – в телепортатор, который находится за ней.

Все время идите налево, мимо контрольного зала. Уничтожьте Стражника, Рабочих и Лорда, которые здесь находятся. ОБЫЩИТЕ их всех и возьмите у Лорда красный ключ.

Вернитесь к «блоку управления образом» , введите образ с третьей двери (в последний раз) и идите к ней. Зайдя, двигайтесь направо через дверной проем. Уничтожьте огромного Стражника, продолжайте двигаться направо и убивайте всех Raksha. ОБЫЩИТЕ Лорда, чтобы получить синий ключ. Вернитесь к «блоку управления образом».

Идите налево и спуститесь вниз по лестнице, теперь – в дверной проем. Идите вверх и направо, уничтожая Солдат. ИСПОЛЬЗУЙТЕ красный, желтый и синий ключи на разноцветном замке на стене, чтобы открыть дверь к телепортатору с другой стороны. Идите в телепортатор.

Уничтожьте всех Raksha и идите через дверь направо в телепортатор.

Идите направо, затем вверх и налево, уничтожьте Стражников и Солдат. Теперь полечитесь, если нужно, и подготовьтесь к последней и самой жестокой драке. Идите в дверь справа.

Появятся два больших Стражника. Быстро уничтожьте их. Справа появится Raksha в фиолетовой броне. Это – Главный Телохранитель Королевы. Этот парень очень крут. Уничтожьте его (будьте аккуратны – он взорвется, когда умрет), полечитесь и пройдите в дверь справа к Палатам Королевы.

Быстро уничтожьте двух появившихся дроидов, а затем Лорда. ИСПОЛЬЗУЙТЕ духовое ружье на Королеве. Это сделает ее уязвимой. Теперь стреляйте в нее, пока она не умрет. Быстро бегите налево, вылезьте через люк. Ни в коем случае не возвращайтесь по пути, по которому вы сюда пришли, иначе проиграете в самом конце.

Вот и все! Можете спокойно откинуться на спинку вашего стула и смотреть финальное видео.

Андрей Овчинников



НОВОСТИ

Компания *Kesmai* надеется вернуть некогда большую популярность своей игровой онлайн-службе Gemastorm. Ежедневно будут разыгрываться $1.000, но только среди старых и новых членов службы.

***

Компания *Ripcord Games* сообщила о том, что все купившие стратегическую игру **Armor Command** смогут получить скидку $20 и футболку **Armor Command**, ну а при покупке напрямую у *Ripcord Games* скидка будет $25.

***

Дизайнер Питер Ламонт (Peter Lamont) завоевал премию «Оскар» за работу в фильме «Титаник» режиссера Джеймса Камерона (James Cameron), т. е. внес свою лепту в получение этой картиной 11-ти «Оскаров».

А компьютерные игры к Ламонту имеют теперь пусть не прямое отношение, но косвенное уж точно. Ламонт сейчас работает над картиной Криса Робертса (Chris Roberts) Wing Commander: The Movie, создающейся по мотивам популярной серии игр. Напомним, что съемки этого фильма уже начаты в Люксембурге.

По сообщениям из *Digital Anvil* (компании, основанной Робертсом), Ламонт разработал для фильма мир будущего с необычными космическими кораблями, ангарный док межгалактичекого авианесущего крейсера, а также несколько других дизайнерских решений для инопланетян и землян.

На счету Ламонта такие известные фантастические фильмы, как Aliens («Чужие»), True Lies («Правдивая ложь») и семь фильмов из Бондианады, т. е. серии фильмов о Джеймсе Бонде.

«...Мы знали, что Питер обладает замечательным воображением и талантом, чтобы перевести мир **Wing Commander** с компьютерного экрана на кино- и видеоэкраны, – сказал представитель *Digital Anvil* Мартен Дэвис (Marten Davies), шутливо добавив после некоторой заминки следующее. – Судя по тому, что он сделал для фильма Wing Commander, этот полученный «Оскар» далеко не последний в его карьере». Но в каждой шутке есть доля правды: над фильмом Wing Commander уже работают профессионалы высокого класса и, похоже, этот фильм имеет все шансы стать «звездным».

***

Компания *SegaSoft* начала кампанию промоушена игровой онлайн-службы HEAT.NET. Стоимость этой акции почти миллион долларов. В течение года еженедельно компания будет проводить на своей службе мероприятия, призами в которых станут суммы в $20.000.

***

Компания *Infinite Realms OnLine Entertainment* выпустила «арену вызова» для своей онлайн-игры **Empiriana**. Эта арена позволяет игрокам состязаться друг с другом как командами, так и поодиночке. Кроме выпуска этого дополнения, компания *Infinite Realms* сообщила о снижении абонентской платы за игру **Empiriana** с $19,95 до $9,95 в месяц.

***

Компания *Monolith* выпустила альфа-версию патча поддержки акселераторов 3Dfx для боевика **Blood**. Списать его можно на сайте игры http:// www. Blood. Com.

***

Компания *SegaSoft* сообщила о выходе игры **Net Fighter 2.0.** Это драка, которая сделана специально для игры через Интернет, при этом в игре присутствует трехмерная графика и восемь героев для выбора. Поиграть в **Net Fighter** можно будет с помощью игровой онлайн-службы HEAT.NET.

***

Компания *Compulink* начала работы по локализации нового игрового проекта от датской компании *Interactive Television*. Прототипом к игре послужила детская телепередача **Позвони Кузе**, где каждый позвонивший с помощью тонового телефона управляет героем в аркадных играх. Компания *Compulink* планирует выпустить локализованные варианты этих аркадных игр, уже дорабатываются два комплекта (в каждом по четыре игры) и, видимо, на прилавках магазинов они появятся в начале мая.

Информационное агентство «Galaxy Press»

ARMOR COMMAND



Разработчик	Ronin Entertainment
Издатель	Ripcord Games
Выход	февраль 1998 г.
Жанр	3D-стратегия в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95 + + DirectX 5.0.
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166).
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Видеоплата – 1 Мб (4 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекомендуется восьмискоростной).
Место на жестком диске – 30 Мб (рекомендуется 50 Мб).
Игра поддерживает подавляющее большинство более-менее свежих видео-чипсетов и карточек основных производителей, включая Voodoo 2.

К концу двадцать третьего века часть населения Земли-матери перекочевала на дальние звезды, создав на них колонии. Некоторые колонии пытались добиться независимости, что привело к созданию United Terran Federation – военного альянса, призванного следить за порядком на Земле и в ее колониях. Помимо всего прочего, войска UTF пресекали попытки отдельных внешних поселений обособиться. Поскольку флот альянса был отлично вооружен, никто больше не восставал. Все колонии жили мирно под прицелом орудий UTF. В 2277 году одна из станций на краю галактики, под названием Utopia, подверглась нападению неизвестной расы The Vrass, успев лишь отстучать в эфир SOS. К месту событий был спешно направлен корабль-разведчик, который в результате сгинул так же, как и станция. На Земле была объявлена чрезвычайная ситуация и армия UTF приведена в полную боеготовность.

Примерно такова предыстория, обнародованная авторами игры **Armor Command** – очередного проекта скандально известной команды *Ripcord Games.* Работы над игрой велись компанией *Ronin Entertainment.* К созданию **Armor Command** приложили руку такие легендарные личности, как Harrison Fond, долгие годы работавший с *Lucas Arts* (**Indiana Jones**, **Super StarWars Trilogy**, фильмы «Бегущий человек» и «Робот-полицейский 2»), и Edward Kilham, дизайнер культовых **X-Wing** и **Tie-Fighter**; продюсер проекта – Kalani Streicher (**X-Wing** и **Tie-Fighter**). Игра соединила в себе лучшие элементы реально-временных стратегий и полноценное 3D-окружение, что позволяет с полным основанием отнести **Armor Command** к набирающему популярность жанру действительно трехмерных стратегий в реальном времени.

В случае выбора UTF *игроману* отводится роль безымянного лейтенанта, находящегося в подчинении адмирала Harding'а (известного своими жесткими действиями во время подавления колониальных мятежей) и выполняющего поначалу все его приказы. Поскольку сражение с чужой расой идет на галактических задворках, вдали от Земли и ее снабженцев, нам предстоит поддерживать флот за счет ресурсов, имеющихся на ближайших планетах, за которые и развернется основная борьба. Помимо враждебных гуманоидов в игре присутствуют и другие расы, проживающие на своих собственных планетах. По некоторым из этих планет волею судеб пройдет линия фронта. Чтобы добиться расположения туземцев и завладеть их супертехнологиями, нам также придется потрудиться.

Главное меню

1. United Terran Forces – играть за людей.
2. Vrass Slavers – играть за гуманоидов.
В обоих случаях появляется следующее меню:
Training – выбрать любую из четырех тренировочных миссий;
Library – полюбоваться на боевую технику и постройки;
Tour Of Duty – приступить к игре;
Choose Sides – назад в главное меню;
Save Game – сохранить игру;
Load Game – загрузить игру;
Exit Game – завершить текущую миссию;
3. Multiplayer – сыграть с товарищем. Дозволяется выбрать тип соединения – IPX, TCP/IP, Serial, модем.
4. Options – настроить звук и графику. В Graphics можно задать тип ускорения графики – аппаратный или программный.
5. Play Intro – обладатели rip'а этого не увидят.
6. Exit Game – закончить.

Управление во время игры

Если нажать `Esc`, то появится игровое меню:
File Options – сохранить / загрузить игру, закончить миссию, выйти из игры;
Sound Options – можно настроить то, что не успели настроить раньше;
Graphics Options – настройка качества деталей, освещения;
Restart Mission – начать миссию заново;
Help Screen – список клавиш управления на два экрана;
Game Speed – регулируется стрелками налево и направо;
Camera Speed – также управляется стрелками; «snap» означает мгновенное переключение камеры.

Советы по прохождению

Миссия 1. Reclaim Utopia Base

Первая цель – уничтожить Landing Pad.

Вторая цель – уничтожить Mining Station.

Бонус – уничтожить радар.

На старте даны четыре скаута и два легких танка. Начинаем на юго-востоке, откуда следует продвигаться на север до упора. По пути уничтожаем парочку вражеских патрульных ска-

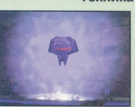


Техника и постройки United Terran Forces

Все боевые подразделения, встречающиеся в игре, характеризуются в основном несколькими важными параметрами – стоимостью, вооружением, скоростью, стоимостью первого и второго апгрейда, броней и техническим уровнем, на котором их можно производить.

Параметры построек во многом схожи – стоимость, технический уровень, стоимость апгрейдов.

Техника



1. Scout Vehicle
Tech Level – 0
Цена – 300
Легкая броня – 80
Скорость – 280 км/ч
Стреляет – лучиками
Upgrade – 150 и 600 (для апгрейда требуется железо)

Простейшая боевая единица в игре. Очевидные плюсы – низкая цена, сравнительно высокая скорость. Напрашивается предположение, что авторы придумали этот вид техники для разведки, однако практика показывает, что в качестве разведчика скаут бесполезен – слишком слабая броня, поэтому далеко он не уедет. Использовать же для разведки кучу скаутов также бессмысленно – проще купить несколько легких танков. Полезен только в первых миссиях.



2. Light Tank
Tech Level – 1
Цена – 600
Средняя броня – 150
Скорость – 200 км/ч
Стреляет – снарядами
Upgrade – 300 и 600

Легкий танк намного лучше, чем скаут. Стоит всего в два раза дороже, но, во-первых – стреляет снарядами, во-вторых – передвигается не намного медленнее и в-третьих – имеет более крутую броню. Хотя в последних миссиях о нем лучше забыть.



3. Heavy Tank
Tech Level – 2
Цена – 1200
Тяжелая броня – 270
Скорость – 160 км/ч
Стреляет – снарядами
Upgrade – 600 и 1200

Приятная во всех отношениях вещь, разве что цена высокая. Зато хорошая броня, а главное, группа тяжелых танков – вполне убедительный аргумент. Большой минус – не умеет стрелять по воздушным целям.



4. Missile Tank
Tech Level – 4
Цена – 1200
Средняя броня – 220
Скорость – 200 км/ч
Стреляет – ракетами
Upgrade – 600 и 1200

Ракетный танк – пожалуй, самая эффективная и универсальная штука в игре. Неплохая скорость, стреляет по всему, что шевелится, включая вертолеты и самолеты врага. Что характерно, ракеты практически всегда достигают цели. Куча апгрейднутых ракетных танков – аргумент, еще более убедительный, чем такая же куча тяжелых танков.



5. Heli Jet
Tech Level – 3
Цена – 500
Средняя броня – 120
Скорость – 700 км/ч
Стреляет – ракетами

утов и приезжаем на чужую плантацию, где разрушаем станцию по сбору ресурсов, благо она не охраняется. Затем катим на запад, где располагается вражеский Landing Pad. Рядом могут патрулировать скауты и легкий танк. Если патрулируют, то уничтожаем, если нет – их счастье. Затем спокойно рушим Landing Pad и в поисках бонусов двигаемся на юг, где натыкаемся на радар, который на самом деле к делу отношения не имеет, поскольку он и есть тот самый бонус. Можно уничтожать, а можно и оставить.



Миссия 2. Defend Utopia Base

Первая цель – найти и защитить Utopia Base, уничтожить вражескую базу.

Вторая цель – уничтожить Mining Station.

Бонус – уничтожить радар.

Берем все свои железки и двигаемся на северо-восток. Там уже какой-то тип нападает на нашу базу. Убиваем неприятеля и подгоняем комбайн к месторождению. По мере поступления средств покупаем и устанавливаем по fixed gun'у на западной и на южной стороне нашей базы. Это для того, чтобы в наше отсутствие кто-нибудь не пожаловал к нам в гости. Быстренько переходим на следующий технический уровень и начинаем создавать легкие танки на все деньги. Можно еще сделать пару скаутов для разнообразия. Когда соберем танков восемь-девять, двигаем армию на запад до упора, где разбиваем Mining Station. Оттуда направляемся строго на юг (по пути в качестве бонуса уничтожаем радар) и прибываем на вражескую базу, которая с севера охраняется четырьмя стационарными пушками, а, допустим, с востока не охраняется вообще ничем. Что мы делаем? Правильно, заходим с востока. Противник, само собой, будет спешно вооружаться танками, но поздно. Аккуратно ровняем с землей Landing Pad и немного отдыхаем перед следующей миссией.

Миссия 3. Fight For Resources

Первая цель – уничтожить вражескую базу.

Вторая цель – уничтожить еще одну базу, собрать 12 тысяч монет.

Бонус – уничтожить Mining Station.

Наша база расположена на северо-востоке. Ближайшие к нам месторождения находятся южнее, одно под другим. Спешно отправляем туда комбайн, пару скаутов для начала и fixed gun. Обработав оба рудничка, двигаем под усиленным конвоем через мост на запад, где отвоевываем еще одно месторождение. На тот момент, когда нас сильно потреплют с помощью тяжелых танков и выгонят отсюда, мы должны скопить некоторые деньги. Распоряжаться ими каждый может как угодно – можно купить мало тяжелых танков, чуть больше легких



танков или совсем много скаутов (хотя последний вариант рекомендуется исключительно людям с неустойчивой психикой). Все вместе двигаемся на юго-запад от своей базы. Примерно в центре карты будет располагаться одна из вражеских баз. Она особо не охраняется, поэтому разрушить ее — дело несложное. Неподалеку от руин мы сможем отыскать месторождение, дающее искомые 12 тысяч монет. Пока наши комбайнеры будут совершать трудовой подвиг, мы выдвинемся на поиски второй вражеской базы. С этой целью направляемся на север. Разрушаем базу и быстренько обшариваем карту в поисках Mining Station. Отыскав, разрушаем ее и приступаем к следующей миссии.

Миссия 4. Defend Radar Installation

Первая цель — уничтожить вражеских комбайнеров-стахановцев.

Вторая цель — уничтожить все ракетные башни противника, а также все Landing Pad'ы.

Начинаем на северо-западе, имея в своем распоряжении три легких и три тяжелых танка, а также тот самый радар, который надо охранять. Без всякого промедления двигаемся на юг, где громим первый Landing Pad, охраняемый ракетными башнями. Как только мы разделаемся с последней из этих башен, к нам прилетит наш Landing Pad и «прилунится» неподалеку. Нужно перевезти радар поближе к нашей базе, которую в спешном порядке начинаем обставлять по периметру fixed gun'ами. Затем закупаем комбайн и двигаем его к ближайшему восточному месторождению. Пока наши парни добывают ценные ресурсы, двигаем армию на восток, переходим мостик и громим следующую вражескую базу. Неподалеку будет еще одно месторождение. Пока комбайнеры разби-

Upgrade — 250 и 500

Леталка, пригодная лишь для разведки и мелких подлянок. При игре с человеком наверное неплохо действует на нервы. Полезны лишь тогда, когда их много. Имеет ограниченный боекомплект, следовательно, требует аэродрома для подзарядки. Хорошо сбивается всеми видами ракетного оружия.



6. Bomb Jet

Tech Level — 5

Цена — 700

Средняя броня — 100

Скорость — 760 км/ч

Боеприпасы — бомбы

Upgrade — 350 и 700

Для любителей ковровых бомбардировок. Три-четыре группы этих самолетиков снесут за милую душу любую постройку, даже не обратив внимание на всевозможные оборонительные сооружения. Также требуют аэродрома.



7. Air Carrier

Tech Level — 4

Цена — 1200

Средняя броня — 150

Скорость — 440 км/ч

Upgrade — 600 и 1200

Без этой штуки не обойтись в некоторых миссиях. Перевозит по воздуху все и на любые расстояния. Минус — слабая броня. Если подстрелят, то все содержимое (а вдруг это восемь апгрейднутых тяжелых танков?) накроется.



8. Shield Charger

Tech Level — 5

Цена — 1000

Средняя броня — 150

Скорость — 240 км/ч

Upgrade — 100 и 1000

Эту штуковину лучше запускать вместе с кучей апгрейднутых танков. Чинит броню на лету. Если видим такую у врага, то уничтожаем в первую очередь.



9. Mine Layer

Tech Level — 5

Цена — 1000

Средняя броня — 200

Скорость — 160 км/ч

Upgrade — 500 и 1000

Минный заградитель — для тех, кто не любит делать все своими руками. Кинул мину на дорожку — и сиди, наслаждайся. Запас мин ограничен.



10. Ground Tug

Tech Level — 0

Цена — 800

Тяжелая броня — 180

Скорость — 280 км/ч

Upgrade — 400 и 800

Доставляет ресурсы от месторождения к Landing Pad'у по суше.



11. Air Tug

Tech Level — 4

Цена — 1000

Средняя броня — 100

Скорость — 200 км/ч

Upgrade — 500 и 1000

Доставляет ресурсы от месторождения к Landing Pad'у по воздуху.

Постройки



1. Fixed Gun

Tech Level — 0

Цена — 500

Стреляет — снарядами

Upgrade — 250 и 500

Незаменимая вещь на первых уровнях. Главное — не забыть ее установить на местности (соп-

struct). Пять-шесть таких башенок – и об обороне можно не думать. Минус – стреляют только по наземным мишеням.



2. Fixed Missile
Tech Level – 4
Цена – 1000
Стреляет – ракетами
Upgrade – 500 и 1000
Самое приятное оборонительное сооружение. Высокая цена не должна пугать, поскольку ракетные башни столь же универсальны, что и ракетные танки, то есть выносят все что угодно, включая авиацию. Огромный плюс обеих башен – мобильность, то есть их в любой момент времени можно переместить в любой район карты. Впрочем, тоже самое можно сделать и с большинством остальных построек, но там это не так важно.



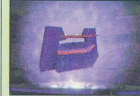
3. Long Range Missile
Tech Level – 7
Цена – 1200
Стреляет – далеко- и высоколетящими ракетами
Upgrade – 600 и 1200
Полезная вещь – бьет ракетами на огромные расстояния, покрывая довольно большую площадь. Очень эффективна для уничтожения групп вражеской техники.



4. Heli Pad
Tech Level – 3
Цена – 500
Upgrade – 250 и 500
Любишь бомбочки кидать – люби аэродромы строить. Любому ясно, что без данной структуры доминировать в воздухе не получится. Плюс – можно разобрать, подогнать поближе к месту бомбежек, собрать. В итоге бомбардировщикам не придется далеко летать на «дозаправку».



5. Mining Station
Tech Level – 0
Цена – 600
Upgrade – 300 и 600
Источник благосостояния в игре. Комбайн можно подогнать к любому руднику и приступить к сбору ресурса. После того, как месторождение будет выработано, его можно собрать и отогнать к следующему. Что характерно, стоит он дешевле, чем транспорты, перевозящие ресурсы на базу.



6. Repair Building
Tech Level – 3
Цена – 1000
Upgrade – 500 и 1000
Ремонтная мастерская – вещь нужная. Комплект из Repair Building и нескольких ракетных башен вполне способен обеспечить надежную оборону в первой половине миссий.



7. Upgrade Station
Tech Level – 5
Цена – 1000
Upgrade – 500 и 1000
Без апгрейда в игре тяжело. Главное – вовремя пополнять запасы металла.



8. Landing Pad
Tech Level – 6
Цена – 3000
Upgrade – 600 и 1200
Основная постройка в игре. При помощи Landing Pad к нам поступает с орбиты вся купленная техника и постройки. В случае продажи караются со всеми рудниками, слегка продвигаемся на юго-запад, где натыкаемся на ракетную башню, двигаемся в том же направлении и уничтожаем еще пару башен. Немного отдыхаем, закупаем еще бронетехники (настоятельно рекомендуется) и направляемся строго на восток от места последних событий. За горами проглядывается вражеский Landing Pad в окружении тройки fixed gun'ов и пары ракетных башен. Эти сооружения окружены с трех сторон горами, а четвертая сторона безбожно простреливается пушками. Людям со слабыми нервами или с танками числом менее восьми туда соваться не следует. Причем танки должны быть все тяжелые. Уничтожив последнюю базу, устремляемся строго на юг, где засели остатки вражеской техники в виде комбайна и пары грузовичков. Сделав дело, подгоняем сюда радар и устанавливаем его, испытав ни с чем не сравнимое моральное удовлетворение.



Миссия 4.1. Encounter The Natives

Первая цель – очистить территорию от чужих ракетных установок.

Вторая цель – уничтожить все радары и боевую технику врага.

Для начала мы имеем четыре вертолета и вертолетную площадку, расположенную на одном из южных островов. К северо-западу от острова, на материке, в ряд стоят три ракетные установки, которые следует для начала убрать. К северу, северо-востоку и востоку от острова имеются три радара, которые тоже уничтожаем. Вслед за этим к нам прилетает Landing Pad, который лучше расположить поближе к рудникам. Вместе с ним нам дадут комбайн и радар.

Стоит учесть, что, разместив Landing Pad на материке, мы тем самым провоцируем наземные силы врага на атаку. Возможно, что до того как мы успеем приобрести что-нибудь стреляющее, враг успеет уничтожить наш радар или комбайн. Но это не потеря. Итак, отправляем комбайн к ближайшему руднику, туда же подгоняем пару fixed gun'ов и пару танков. Как только месторождение иссякнет, надо перебираться к следующему, не забывая наращивать все время огневую мощь. Таким образом можно добыть столько денег, чтобы хватило на пять-шесть тяжелых и столько же легких танков. Как только армия будет собрана, начинаем карательную операцию, цель которой – уничтожение всей боевой техники противника. Забегая вперед, замечу, что по итогам этой миссии падет смертью храбрых более сотни одних только чужих скаутов, так что следует запастись терпением. Усилий тут особых не требуется – как правило, вражьи патрули сами лезут к нам «на огонек», поэтому разобраться с ними – дело техники. В том случае, если их вылазки прекратятся или наша армия ощутимо окрепнет (чтобы она совсем окрепла, достаточно продать перед финальной битвой все ненужные средства типа комбайнов и стационарных пушек, а на вырученные деньги купить танки), выдвигаемся в сторону чужой базы. Она на-

ходится рядом с местом дислокации уничтоженных ранее ракетных установок, то есть к северо-западу от места, где начиналась миссия. Там мы повстречаем остатки инопланетной бронетехники, которые надо тоже уничтожить.



Миссия 5. Rebuild The Fleet

Цель – уничтожить вражеские генераторы и собрать минимум 8 канистр с металлом.

Вначале мы имеем несколько скаутов и пару танков на северо-востоке. Генераторы стоят на юго-востоке. Дело в том, что напролом до них не добраться, поскольку «чужие» берут числом. Поэтому надо сразу же после начала миссии двинуть группу скаутов на запад, обогнуть ими выступающий кусок скалы и проехать на север до отметки «S1». Противник поддастся на этот дебильный маневр и покатит за скаутами. В это время следует двинуть танки в направлении генераторов, причем траектория их движения должна пролегать как можно восточнее. Миновав вражеский Mining Station, мы приедем к генераторам и, до того, как гуманоиды что-либо поймут, спокойно разнесем их все. Вслед за этим к нам перейдет контроль над Landing Pad'ом, который «прилунился» на западе. Восточнее его имеются три месторождения, ресурсов которых на первое время хватит. Как только обработаем все три, надо собрать на все деньги армию и двигаться на юг. Здесь имеется одно месторождение и три первые канистры, с металлом, которые надо отконвоировать на базу. Три следующие канистры валяются на севере, рядом с отметкой «S1». За ними лучше посылать Air Tug'и, поскольку по суше идти опасно. Затем подгоняем свою группу примерно на середину карты, откуда двигаемся на восток. Там обнаруживаются несколько ракетных башен, чужой Landing Pad и всякая другая техника. После их уничтожения двигаемся в уже знакомом направлении – на юго-восток до упора. Там опять рушим три генератора, после чего на карте образуются последние три канистры, которые отвозим туда же, куда и предыдущие.

Миссия 6. A New Type Of Metal

Первая цель – уничтожить вражескую ресурсодобывающую отрасль.

Вторая цель – уничтожить два вражеских форпоста.

На юге уже стоит наша база – ремонтная мастерская, Landing Pad, аэродром с четырьмя бомбардировщиками, пять тяжелых танков и пара комбайнов и грузовичков. На востоке и западе можно отыскать руднички, к которым следует подогнать комбайны и начать сбор ресурсов. Затем покупаем несколько fixed gun'ов и разворачиваем их на северо-западном и северо-восточном углах базы. Гуманоиды будут атаковать в основном с этих сторон. Еще не помешает пара пушек с северной

кой-либо структуры она таким же образом улетает на орбиту.

Сооружения и техника, не поддающиеся классификации



1. Radar Vehicle
Цена – 500
Upgrade – 250 и 500
Передвижной радар – полезная вещь для игры по сети, пустая трата денег при игре с компьютером.



2. Radar Building
Цена – 800
Upgrade – 400 и 800
Полезная вещь при какой угодно игре – с человеком или с компьютером. Наибольший эффект достигается при двойном апгрейде – радиус действия радара ощутимо увеличивается.



3. Short Range ECM
Цена – 600
Upgrade – 300 и 600
Данная повозка создает помехи для вражеских радаров.



4. Ground Probe
Цена – 150
Upgrade – 100 и 500
Судя по названию, эта штука зондирует почву.



5. Decoy Vehicle
Цена – 200
Upgrade – 100 и 200
Аналог Fake-структур из **Red Alert'a**. Может принимать вид любой техники. Доставляет много положительных эмоций при игре с человеком, в том случае, естественно, если он принял эту туфту, допустим, за тяжелый танк.



6. Decoy Building
Цена – 500
Upgrade – 250 и 500
То же, что и Decoy Vehicle, но превращается в любую постройку. Положительных эмоций здесь много больше, поскольку оппонент принимает эту туфту уже не за танк, а, скажем, за Landing Pad, и подгоняет к ней всю свою технику.

стороны – оттуда тоже иногда будет ломиться враг. Переходим на следующий технический уровень и покупаем несколько fixed missile для отражения атак с воздуха, впрочем, они и для остальных атак сгодятся. Устанавливаем их неподалеку от fixed gun'ов. Об обороне теперь можно забыть. Начинаем создавать танки, причем неплохо себя зарекомендовали группы, в которых есть три-четыре тяжелых и пара ракетных танков. Вражеские форпосты расположены на юго-западе и северо-востоке. Начинать можно с любого; следует, однако, помнить, что использовать бомбардировщики можно только после уничтожения ракетных башен противника. Расчистив территорию, двигаемся к главной нашей цели – расположенному на севере острову, по периметру которого установлены пушки и ракетные башни. Без всяких усилий они уничтожаются группой из шести-семи танков. Теперь, когда оборонительные сооружения у врага отсутствуют, можно приступить к гражданским постройкам. Особо нетерпеливым рекомендуется переместить поближе к острову свой аэродром, чтобы самолетам не летать слишком далеко. Остальное – проще некуда.



Миссия 6.1. Encounter The Sentinels

Цель – защитить планету от неизвестного энергетического источника и вполне известных инопланетных захватчиков.

В начале миссии мы имеем Landing Pad на юго-востоке и пять легких танков там же. Первым делом поставим два-три fixed gun'a на северную сторону базы и подгоним комбайн к северному месторождению. Использовав его, переходим к тому, которое расположено на востоке от нашего Landing Pad'a. Наша задача – «зачистить» местность, поэтому не спеша собираем армию. Ресурсов вполне достаточно – есть множество рудников на севере и северо-востоке. Только не стоит забывать обеспечить охрану нашему комбайну. Когда соберется достаточное количество хороших тяжелых танков, можно отправляться в путь. Сначала неплохо бы пойти на север, поскольку там много месторождений и лучше заблаговременно расчистить тамошнюю территорию. Пройдя на север до упора и уничтожив пару вражеских пушек, сворачиваем на восток и рушим первую базу гуманоидов. Затем возвращаемся обратно. Дойдя до западного конца карты, «зачищаем» те края, а потом спускаемся южнее, где расположены еще две вражеские базы, которые охраняются ракетными башнями. Неподалеку от одной из них мы обнаружим вертолетную площадку, которую тоже следует разрушить, однако сами вертолеты уничтожить простыми танками невозможно, поэтому следует заранее запастись пригодными для этих целей орудиями.

Миссия 7. Strike Down A Seedship

Цель – «зачистить» местность и держаться поближе к артефактам.



Наша база находится на северо-западе. Подгоняем один комбайн к обычному месторождению, второй – к металлосодержащему. Металл нам сильно пригодится для дальнейшего усовершенствования техники. Об обороне своей базы в этой миссии беспокоиться не следует, поскольку атак не будет. Основные силы врага сосредоточены на юго-востоке и на юге. Двигаем туда две-три группы модернизированных ракетных танков. «Зачистив» южное направление, передвигаемся на юго-восток. Здесь находится основная база врага – Landing Pad, ракетные башни и бронетехника. Если не получится одолеть врагов «в лоб», то можно попробовать зайти с восточной и северной сторон. Потом надо оставить на руинах Landing Pad'a несколько ракетных танков, чтобы били на подлете следующие Landing Pad'ы. В этом случае компьютер не успеет наплодить технику и будет вынужден играть вторые роли. Интересующие нас четыре артефакта располагаются по диагонали, проходящей с юго-запада на северо-восток. Убрав охрану, подгоняем к каждому артефакту по одному ground tug'у, предварительно их усовершенствовав. Если все сделано правильно, то миссия благополучно закончится.

Миссия 7.1. Repair The Fleet

Первая цель – собрать 14 тысяч монет.

Вторая цель – уничтожить вражескую базу.

Эта миссия, судя по всему, один из ночных кошмаров ее автора, который он, будучи человеком веселым, подсунул всем нам. Ключевое слово здесь – «быстро». Быстро надо делать все – собирать деньги, нападать, обороняться. По сценарию, то ли на наш астероид что-то должно упасть, то ли какое-то солнце к нему сильно близко подлетает, короче, времени до конца света мало и надо спешить. Для начала нам предлагают разместить Landing Pad где хочется, при этом просят делать



это с осторожностью. Только начав миссию в третий раз, я проникся доверием к авторам и стал устанавливать его осторожно, то бишь подальше от мест вражеского присутствия. Определяются наименее опасные места для приземления исключительно наугад, однако лучше всего сажать свой Landing Pad не по краям, а ближе к середине карты, при этом следует учитывать особенности ландшафта с точки зрения построения обороны. Сразу замечу, что вражеская база находится на самом южном краю карты, поэтому атаки следует ожидать именно с этого направления. Впрочем, если разместить Landing Pad посередине карты, то враг полезет сразу с трех, а то и со всех четырех сторон. Развернув Landing Pad, следует сразу же расставить по периметру fixed gun'ы, а чуть позже – и ракетные башни, поскольку предвидятся атаки с воздуха.

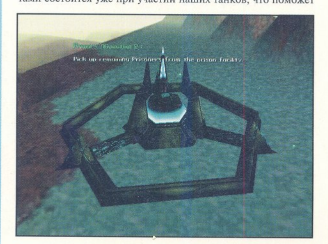
Рудничков на карте достаточно, но не стоит забывать, что время идет, а нам нужно собрать не менее четырнадцати тысяч монет. Для этих целей идеально подходит месторождение, ресурс которого оценивается тысяч в пятнадцать. Для одного рудника и охрану легче обеспечить, и покупать второй комбайн или таскать через всю карту имеющийся не надо. Один из рудников в западной части карты нам подходит идеально. Остальные месторождения находятся на северо-востоке и востоке. База гуманоидов, как уже говорилось, находится на юге. Landing Pad, ремонтная мастерская и еще пара построек охраняются почти десятком ракетных башен, так что для атаки лучше использовать ракетные танки. И чем больше их будет, тем лучше. Также не стоит пренебрегать уничтожением вражеских комбайнов. Они работают на рудниках, местоположение которых было указано выше. Как правило, рядом с источником ресурсов расположена радарная установка и все это практически не охраняется.

Миссия 8. Rescue Native Elders

Первая цель – отконвоировать транспорт к себе на базу.

Вторая цель – вызволить заключенных из тюрьмы и после этого разрушить ее.

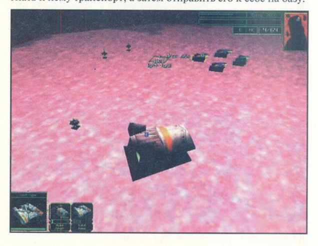
Конвой в начале игры находится в центре карты. Конечная точка его маршрута – на западе. Вся шутка авторов заключается в том, что конвою предстоит пробраться по некоему подобию лабиринта к нашей базе, поскольку самый короткий путь к ней перегорожен ракетными установками и сухопутными войсками противника. Как только миссия начнется, сразу же двигаем конвой с места. Ему навстречу будут спешить вражеские танки, поэтому медлить нельзя. Если повезет, то танки врага не последуют за конвоем дальше первого поворота, и в этом случае задача слегка облегчается. Тернистый путь нашего конвоя разбит как бы на участки, каждый из которых патрулируется парочкой вражеских скаутов. Запаса прочности у транспорта должно хватить на весь путь, если а) подремонтировать его по пути; б) выдвинуть группу танков навстречу конвою. В этом случае последняя стычка со скаутами состоится уже при участии наших танков, что поможет



доставить транспорт в целости и сохранности. Не стоит также забывать про вертолеты.

Как только конвой прибудет в расположение наших войск, прилетит Landing Pad и новый транспорт. С его помощью мы должны эвакуировать заключенных из тюрьмы, которая расположена в северной части карты и к северо-востоку от нашей базы. Рудники имеются на востоке и северо-востоке, но самое приятное место – центр карты, откуда начинал движение наш конвой – сразу четыре месторождения рядом. К тому моменту, как мы задумаемся о деньгах, рядом с месторождениями уже будет стоять вражеская ракетная установка, поэтому начать сбор денег можно и с других рудников, однако не стоит забывать про скаутов, патрулирующих окрестности.

Что касается военных действий, то здесь нам пригодятся ракетные танки, поскольку враг будет засылать представителей своих ВВС. Чтобы добраться до тюрьмы, следует двигаться на север от нашей базы. Там надо разбить пару ракетных установок и вертолетную площадку. Затем поворачиваем на восток и натыкаемся на главную базу врага, которая практически не защищена. Прежде чем сносить здание тюрьмы, нужно подогнать к нему транспорт, а затем отправить его к себе на базу.



Миссия 9. Uncover Sentinel Plans

Первая цель – «зачистить» северную часть карты.

Вторая миссия – загнать зонд в юго-западную пещеру.

Первым делом нам нужно расчистить местность при помощи нескольких танков и миноукладчика. В противном случае Landing Pad к нам не прилетит. К счастью, требуется освободить от вражеского присутствия лишь северные области, начиная от самого верхнего конца карты и заканчивая местом, где стоят два одиноких радара. Чтобы все было хорошо, нужно разумно использовать особенности ландшафта. Нельзя забывать, что а) враг обязательно попрет через узкие проходы; б) мины сами начинают движение за чужими танками; в) если враг видит мины издалека, то начинает по ним палить и спокойно расчищает проход. Если помнить эти простейшие заповеди, то удастся без особых потерь уничтожить патрули.

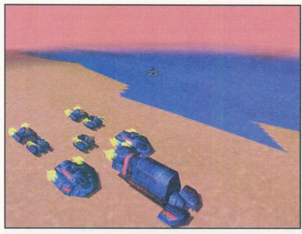
Landing Pad прибудет в северо-восточный угол карты, вместе с ним мы получим пару ракетных установок, радар, комбайн и тот самый зонд (ground probe), который требуется в итоге загнать в пещеру. Рудники имеются к югу и юго-западу от нашей базы. Самое главное – зонд в пещеру можно загнать лишь после его предварительного усовершенствования. Залежи металла для этого имеются на западном островке, куда можно доставить комбайн при помощи транспортного самолета. Собрав необходимую армию, можно двинуть ее к вражеской базе, которая расположена на южном конце карты. Атаку с воздуха лучше не предпринимать до того, как будут уничтожены пять ракетных башен, расставленных на подлете к базе противника. Как только враг будет повержен, совершенствуем зонд и двигаем его на юго-запад до упора.

Миссия 9.1. Return The Native Elders

Первая цель – подогнать транспорт к Native Main Base.

Вторая цель – добраться до своей базы.

Данное задание – типичный пример того, как авторы наращивают сложность миссий не за счет умнеющего на глазах AI, а за счет сверхзапутанных ландшафтов. В этой миссии, как и в одной из предыдущих, нас также поджидает некое подобие лабиринта. Начинаем на севере. В нашем распоряжении несколько танков, скаутов и транспорт, который надо охранять. Наша собственная база находится на юго-западе, куда и следует направляться в первую очередь. Впрочем, транспорту уже задана конечная цель маршрута, и он будет самостоятельно двигаться на базу, если не поступит никаких иных указаний. Нам остается лишь сопровождать его и отбивать атаки с разных сторон. Чтобы благополучно добраться до базы, стоит придерживаться нескольких правил – никогда не останавливаться, начать движение сразу после начала миссии, держаться большой кучей, никого не посылать в разведку, уменьшая тем самым количество охраняющих транспорт. Прибыв на базу, следует отогнать транспорт в дальний



ее конец, дабы враг его не попортил. Охранять его не обязательно – атак с воздуха не будет.

Теперь нам предстоит уничтожить вражескую базу. Если этого не сделать, то будет невозможно покинуть пределы собственной, поскольку враг постоянно атакует, причем дело происходит, напомним, в лабиринте, поэтому атакует противник всегда с одной и той же стороны и выбраться с базы, не миновав врага, невозможно. Вражеский Landing Pad располагается чуть восточнее нашего. Лучше всего его атаковать с воздуха, хотя он в любом случае практически не защищен. Расчистив территорию, мы положим конец вражеским атакам, и теперь можно смело перегонять транспорт к Native Base, которая находится в юго-восточном углу карты. С транспортом следует отправить конвой, поскольку почти у цели нас будет ждать пара тяжелых вражеских танков.

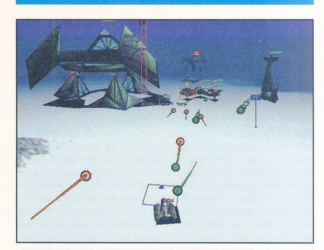
Миссия 10. Protect Sentinel Plans

Первая цель – уничтожить все войска и постройки противника.

Вторая цель – защитить северо-восточный остров.

Начинаем на северо-западе. Первым делом следует поставить второй Landing Pad на северо-восточном острове. Там же имеется несколько рудников, так что с деньгами поначалу проблем не будет. Атаковать враг будет только с воздуха и нечасто, поэтому для обороны достаточно нескольких ракетных башен.

Теперь нужно сосредоточить все усилия на атаке. Первым делом – усовершенствование. Металл для него имеется на острове, находящемся к юго-востоку от первого Landing Pad'a.



Наша цель – южный остров. Усовершенствовав танки и загрузив ими пару транспортных самолетов, двигаем на юг. По пути можно высаживаться на остальных островах и «зачищать» их. К южному острову лучше всего подлетать с запада или востока. На острове встречаются ракетные башни, немного бронетехники. Основные постройки расположены на севере. Если все острова очищены, а охраняемые нами постройки уцелели, то миссия закончена.

Миссия 10.1. War Of Attrition

Цель – уничтожить все войска и постройки противника.

Наша база располагается на юго-западе, в окружении гор. В непосредственной близости имеется одно месторождение. Об обороне можно не думать, поскольку добраться по суше до нашей базы невозможно, а с воздуха враг атаковать не будет. Это плюс. А минус заключается в том, что свои войска или комбайны нам предстоит перевозить с помощью транспортных самолетов. Десантироваться можно за горами, чуть севернее нашей базы. «Зачистив» местность, следует отправить комбайн за деньгами. Если финансов будет много, можно прикупить еще один Landing Pad и разместить его по эту сторону гор. Враг будет атаковать с северо-востока, поэтому защитные сооружения лучше ставить с этой стороны. Прибрав к рукам несколько рудников и собрав приличную группу, можно двинуть на северо-восток, где расположена главная база противника.

Вражеские подразделения, как правило, состоят из нескольких танков и shield charger'a. Поскольку танки у врага усовершенствованные, a shield charger восстанавливает броню, то бить в первую очередь нужно по нему. Базу защищает группа танков и несколько ракетных башен, так что атаковать лучше большими силами.

Одно из месторождений, где можно разжиться металлом для усовершенствования, имеется на севере. Еще туда следует подогнать войска, поскольку в задании просят захватить этот район. Как только основные силы врага будут уничтожены,



переходим к «зачистке» труднодоступных районов. Таковые расположены на юго-востоке и окружены горами. Действуем стандартно – подгоняем транспорт, загруженный танками, или несколько бомбардировщиков.

Миссия 11. Strike Back At The VRASS

Первая цель – снабжать металлом артефакты.

Вторая цель – включить Sentinel Weapon.

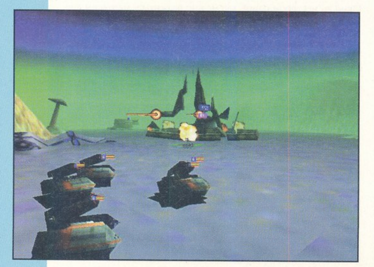
Наша база находится на северо-западе, четыре основных артефакта – на севере, западе, юге и востоке по краям. Основные силы врага сосредоточены на юго-востоке, также у него имеются постройки в северо-восточном и юго-западном секторах. Тем не менее, Landing Pad'ы стоят в юго-восточном углу. Наша задача – подвозить к артефактам добываемый металл вместо того, чтобы отправлять его на орбиту или тратить на совершенствование. Впрочем, некоторую часть добытого металла все-таки следует расходовать на улучшение техники, иначе будет совсем сложно. Месторождения металла имеются к югу и востоку от нашей базы. Двух ближайших вполне хватит для того, чтобы снабжать артефакты. Параллельно с металлом следует собирать основной ресурс (ore), который пойдет на закупку танков и прочей бронетехники. Чтобы чувствовать себя совсем спокойно, можно «зачистить» местность. В этом случае враг не будет нас атаковать. Начинать расправу можно с любого сектора, главное, что следует помнить, – основные силы у врага расположены на юго-востоке, именно там находится источник всей вражеской техники, поэтому лучше начинать «зачистку» именно с юго-восточного направления. В тех краях как минимум три вражеских Landing Pad'а, несколько вертолетных площадок, радары и главное – ракетные башни. После того как все строения будут разрушены, лучше всего оставить на руинах несколько танков, чтобы они били очередные подлетающие Landing Pad'ы. Затем можно подняться на север и уничтожить тамошний контингент. После этого останется лишь юго-западный сектор, в котором врага не больше, чем в северо-восточном. Как только все десять полосок в левом верхнем углу экрана станут синими, подгоняем к каждому артефакту по улучшенному ground tug'у.

Миссия 11.1. Retrieve The General

Первая цель – уничтожить Planetary Shield, найти и эвакуировать пленного генерала.

Вторая цель – полностью выработать три источника металла.

В нашем распоряжении – группа модернизированных танков на юге. Первейшая задача – пробраться с наименьшими потерями в самый северный конец карты, уничтожить тот самый щит и все остальные сооружения. Сразу после того, как мы разгромим щит, прилетит наш Landing Pad. А если поблизости еще остались вражеские подразделения, то спасти Landing Pad вряд ли удастся. Поэтому, если осталась всего пара танков, а поблизости еще имеются враги, то уничтожать щит бессмысленно, лучше начать миссию заново.



Чтобы пробраться на север с наименьшими потерями, следует как минимум выбрать правильный маршрут, для чего нужно внимательно осмотреть увеличенную карту. Для начала едем на юго-запад, затем строго на север до упора, потом на восток, а затем опять на север мимо четырех ракетных башен. В северо-восточном углу находится цель нашего путешествия, охраняемая кучей танков и ракетными башням. Если все нормально, то к моменту высадки Landing Pad'а в нашем распоряжении должно остаться не меньше двух целых танков при практически полном отсутствии врагов в окрестностях.

После того как мы обрели возможность развиваться, следует поставить поблизости пару mining station и готовиться к отражению атак врага. Много атак не будет, поэтому сильно трудиться не надо. Отбившись, начинаем сбор металла с ближайшего рудничка. Доставить комбайн ко всем трем рудникам можно только по воздуху, поэтому и охранять их особо не нужно. Как только наберется несколько десятков танков и достаточно металла для их модернизации, двигаем все это на юг, где располагается тюрьма или что-то вроде этого. «Зачищаем» тот регион и убираем slave pit, после чего на этом месте возникнет транспорт (видимо, с освобожденным генералом). Любым способом доставляем транспорт к южному побережью и подгоняем за ним самолет, висящий в юго-западном углу.

Миссия 12. Destroy The Mothership

Цель – уничтожить все.

Как видим, цель последней миссии сформулирована предельно лаконично. Вот только сделать, что просят, будет совсем не просто. И не потому, что здесь требуются какие-то ге-



ниальные стратегические приемы или что-то подобное. Вовсе нет, создатели игры, что для них характерно, усложнили миссию не качественно, а количественно. Само собой, под это дело подвели научную (точнее, сюжетную) базу – мол, на планете стоит некий огромный космический инопланетный корабль (mothership), из которого с пугающим постоянством валят все новые и новые подразделения гуманоидов. Остановить этот поток можно лишь в том случае, если уничтожить генератор и все остальное.

Будем надеяться, что уж к последней-то миссии игроман овладел основными приемами ведения боя, интерфейсом и всем прочим, поэтому данное задание выполнить особого труда не составит, благо никаких премудростей здесь нет, главное – терпение. Впрочем, пара напутствий и советов не помешает.

Начинаем миссию на юго-западе, где враги уже атакуют нашу базу. Отвлекаться на это не следует, надо уносить ноги.

Двигаем танки на север, где есть неплохое место для базы. По пути следует опасаться артефактов, поскольку в последней миссии они стреляют по всем юнитам, которых мы не успели модернизировать. Разместив базу на севере, сразу же захватываем ближайшее месторождение металла, который нам пригодится для усовершенствования техники. В северной, равно как и во всех других частях карты, таких месторождений достаточно много. По мере поступления денег собираем войско и «зачищаем» всю местность вплоть до той самой асфальтовой площадки на юго-западе, на которой стояла наша база в начале миссии. Тут следует разместить Landing Pad, чтобы быть поближе к событиям, да и металла вокруг много. Остальное – дело техники.

Несколько важных моментов – стоит помнить, что месторождения металла для модернизации и обычных ресурсов постоянно пополняются, поэтому, вообще говоря, они неисчерпаемы. Стоит изготовить несколько дальнобойных ракетных установок (long range) – они пригодятся. Нельзя забывать совершенствовать свои боевые единицы и строения. Первое гарантирует сохранность, второе повышает эффективность некоторых построек.

Общие советы

Для того чтобы играть с компьютером на равных, следует уяснить для себя одно главное правило – смотреть на поле боя надо только сверху. Играть, наблюдая за событиями непосредственно с земли – это для девочек. Видом «снизу» нужно пользоваться только в тех случаях, когда требуется получше рассмотреть ландшафт, поскольку сверху порой возвышенность выглядит как равнина.

Что касается интерфейса, то наиболее полезные из нечасто используемых кнопок такие:

S – продать что-нибудь;

T – мгновенно складывает здание, которое можно отогнать в другое место;

F – сменить строй (если выстроить тяжелые танки в шеренгу, то это даст неплохой эффект);

[и] – перемещение по списку строящихся юнитов;

Del – удалить выбранного юнита из списка строящихся;

G – список невыполненных на данный момент задач в миссии.

Компьютер все делает быстрее – это факт. Для того, чтобы нивелировать его превосходство, следует в некоторых случая (upgrade, создание группы и т. д.) уменьшать скорость игры.

Для атак хорошо подойдет группа из нескольких модернизированных тяжелых танков, Shield Charger'a, остальное – модернизированные ракетные танки.

Для обороны в последних миссиях лучше всего использовать ракетные башни.

Если есть возможность не пользоваться транспортным самолетом, то лучше им не пользоваться.

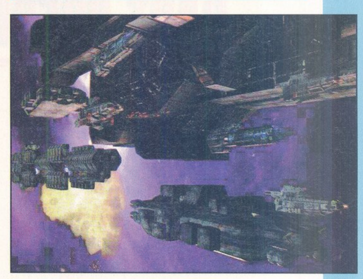
Decoy Vehicle и Decoy Building лучше всего припасти для игры с противником-человеком.

В последних миссиях для транспортировки ресурсов лучше всего использовать дважды модернизированные Air Tug'и.

Атаковать базы компьютера лучше всего одновременно с нескольких направлений. Как только будут уничтожены ракетные башни, можно начать использовать BBC.

Уничтожив вражеский Landing Pad, нужно не жадничать и оставить на этом месте несколько ракетных танков, чтобы били на подлете следующие Landing Pad'ы.

Следует активно использовать радары, лучше всего модернизированные.



Никогда не нужно грузить всю свою армию в четыре-пять транспортных самолетов и лететь на разборки. Это может очень плохо закончиться.

Если вражеская группа включает в себя Shield Charger (в поздних миссиях), то первым делом следует уничтожать его.

Если есть желание, чтобы наша группа с наименьшими потерями добралась из пункта А в пункт Б, то следует проследить, чтобы у группы стоял режим передвижения «move», а не «hunt» или «kill».

Движение по waypoint'ам удобнее всего задавать в режиме карты. Здесь же удобнее планировать глобальные наступательные операции с участием нескольких отдельных групп. Имея определенный опыт, при помощи waypoint'ов можно довольно подробно спланировать полномасштабное наступление.

Сергей Аляев, клуб «Game Galaxy»

НОВОСТИ

Компания *«Бука»* сообщает о переносе даты выхода юмористического квеста **«Петька и Василий Иванович спасают галактику»** на июнь (напоминаем, раньше выход планировался на 1 апреля). Перенос сроков связан с некоторыми изменениями в сценарии, вследствие чего пришлось переписывать часть диалогов. Однако есть и приятная новость – игра появится на 3-х дисках, и розничная цена продукта составит всего 99 рублей (естественно, новых). Уже проведены переговоры с основными дистрибьюторами, которые обещали поддержать этот эксперимент.

***

Компания *AFComputers* начала работу над версией **«Марьяжа»** под Windows, однако дело продвигается несколько медленнее, чем хотелось бы. Причина проста – очень много сил и времени у всех сотрудников уходит на работу в интернет-клубе. Именно поэтому пока сложно даже предсказать точную дату появления этой версии в продаже.

***

Компания *Looking Glass* сообщила об изменении названия игры, прежде именовавшейся **The Dark Project**. Теперь она будет названа **Thieth: The Dark Project**. Но от перемены названия срок выхода игры не изменился, и она должна по-прежнему появиться осенью текущего года. Этот приключенческий боевик с видом от первого лица будет издан компанией *Eidos*. События игры будут происходить в техно-фантазийном мире.

***

Игровая онлайн-служба Total Entertainment Network сообщила о том, что ввела специальную программу Internet Weather Report, которая позволит найти максимально подходящий сервер для игры в TEN в зависимости от удаленности, скорости и качестве связи.

Информационное агентство «Galaxy Press»

CART PRECISION RACING



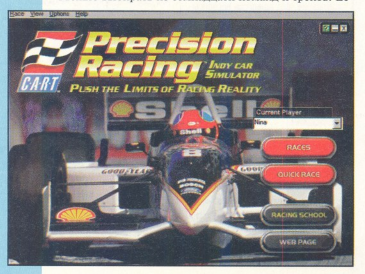
Разработчик	Microsoft
Издатель	Microsoft
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	автосимулятор типа Formula 1
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 90.
Оперативная память – 16 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Видеоплата – 2 Мб.
Звуковая плата – совместимая с SoundBlaster, 16 бит.
Дополнительные устройства – джойстик, рулевое управление.

Привет, любители гонок! На сей раз вашему вниманию предлагается самый настоящий симулятор гонок типа **Formula 1**. Сразу следует оговориться – игра на любителя, поэтому внимательно изучите описание, чтобы потом не жалеть о потраченных деньгах, если она вам не понравится.

Игра выпущена знаменитой на весь мир фирмой *Microsoft*, поэтому сделана на весьма высоком уровне. Когда начинаешь говорить о графике, то кроме выражения «класс!» ничего в голову не приходит. Качество рисунков, фотографий, прорисовок очень высокое. Кроме этого поддерживаются трехмерные ускорители 3Dfx. Хорошо развита система подсказок, воспользоваться которыми сможет, к сожалению, только игрок, хорошо знающий английский язык. Игра представлена как в традиционном интерфейсе программ под Windows 95 (сверху идет полоса разворачивающихся меню), так и в виде кнопок, каждая из которых приводит вас к новому выбору. В общем, интерфейс достаточно прост.

Вам предоставляется масса возможностей: просмотреть команды, участвующие в гонке, выбрать реального гонщика, за которого вы будете играть, затем выбрать модель самого настоящего автомобиля и трек. Можно выбирать из семнадцати команд и треков. Естественно, специфика таких гонок такова, что никакого особого разнообразия, за исключением количества поворотов и протяженности трассы, на треках нет и не может быть, но зато окружающая панорама должна вас порадовать (если, конечно, у вас будет время глазеть по сторонам). В большинстве своем треки достаточно сложные, и игра не так уж и проста, как может показаться на первый взгляд.



Обилие всяческих примочек, связанных с усовершенствованием автомобиля, не украшает игру, а делает ее более сложной. Головы *игроманов* забиваются такими техническими подробностями, которые могут быть известны и интересны только специалистам в этой области.

В игре есть еще один существенный недостаток, который актуален только для нас, российских *игроманов* – управление при помощи клавиатуры очень неудобное, несмотря на то, что можно задать свои комбинации клавиш, поэтому желательно, чтобы у вас было под рукой рулевое управление.

Главное меню

Главное меню этой игры огромно, как обычно у игр фирмы *Microsoft*, но для большинства пользователей, знакомых с Windows 95, изучение его не составит особого труда. Мы же остановимся подробно только на тех пунктах, которые действительно интересны для игроков.

Вы можете пользоваться как верхней строкой меню, так и кнопками, расположенными справа на экране.

Options

Для начала мне хотелось бы остановиться на самых важных пунктах этого меню, потому что многие из них определяют тип гонки.

Driving Aids – помощь гонщику. Смотрите пункт «Экран Drivers».

Configure Quick Race – быстрое начало гонки. Вам нужно отметить трек, водителя, стартовую позицию и количество кругов, после чего нажать кнопку OK. Если вы не хотите утруждать себя каким-либо выбором вообще, то включите кнопки Random Track, Random Driver и Random Position – компьютер сам сделает за вас необходимые приготовления. Вы также можете установить пошаговое прохождение круга – Pace Lap. Для того, чтобы быстро начать гонку, вам нужно нажать либо кнопку Quick Race в стартовом меню игры, либо одноименную кнопку на экране Races.

General – опции, касающиеся видеороликов:

- **view intro movie** – показывать вступительный видеоролик;
- **view clip scenes** – показывать различные видеоролики в процессе игры;
- **demo mode** – режим демонстрации;
- **skip start screen** – не показывать вступительный экран.

Graphics – графические опции:

- **graphics quality** – установка разрешения экрана в зависимости от типа вашего процессора;
- **use hardware acceleration** – использовать графический ускоритель;
- **image quality** – качество представления: good – хорошее (высокая скорость игры), better – лучше, чем предыдущее, best – наилучшее (скорость игры уменьшается). За-

висит от мощности вашего процессора. Чем мощнее процессор, тем лучшее качество без риска «торможения» компьютера вы можете выбрать;

smoothing – смягчение (чтобы изображение на экране не дергалось);

graphics details – здесь можно включить дополнительные графические детали: постоянное представление игры на полном экране (auto full screen), дым (smoke effect), приборную панель (dashboard), рулевое колесо (steering wheel), текстуры неба (textured sky), тени автомобилей (car shadows), прорисовку холмов (draw hills), объекты, находящиеся за пределами трека (track-side objects);

tire effects – эффекты от шин;

mirrors – отражения в зеркалах (off – выключено, cars only – только автомобили, everything – отражается все).

Sound – опции звука. Единственное, что хотелось бы отметить: здесь есть кнопка mute – полное выключение звука. Отличная функция, если вы хотите отдохнуть от шума;

Controls – установка опций для управления игрой при помощи клавиатуры, джойстика, геймпада или рулевого управления, а также их калибровка:

customize keyboard – значения клавиш клавиатуры, заданные по умолчанию, и их изменение;

customize controller – значения кнопок джойстика, геймпада или рулевого управления и их изменение;

speed sensitive steering – чувствительность рулевого управления (в зависимости от скорости движения автомобиля);

non-linear steering – нелинейное рулевое управление. (Более реальное представление рулевого управления при прохождении поворотов. Эта функция нужна в основном при игре с джойстиком или рулевым управлением.)

Realism – максимальное приближение игры к реальности:

pace lap – пошаговое прохождение круга;

head panning – вид из кабины становится более приближенным к реальности, особенно при прохождении поворотов;

pit stops – остановки во время гонки для ремонта и дозаправки;

fuel consumption – расход топлива (дозаправка происходит на заданных остановках);

tire wear – износ шин (меняются на заданных остановках);

crash damage – повреждения автомобиля в результате аварий. Если нанесенные автомобилю повреждения несущественны, вы сможете отремонтировать его на заданной остановке. При более серьезных повреждениях игра прекращается;

weather – выбор погоды: clear – ясно, cloudy – облачно, rain – дождь (кроме овальных треков);

temperature – выбор температуры окружающей среды (по Фаренгейту). Низкая температура окружающей среды лучше для вашего автомобиля: уменьшается износ шин, лучше охлаждение двигателя и, следовательно, больше его мощность;

race car performance – если вы включите эту опцию, то двигатель каждого из автомобилей, в зависимости от завода-производителя, будет представлен в игре как в реальной жизни. Посмотреть установленные в автомобилях двигатели можно на экране Drivers при выборе команды и гонщика. Если же эта опция выключена, то все двигатели будут работать одинаково;

temperature effect – влияние температуры окружающей среды на автомобиль;

maximum field size – выбор количества компьютерных оппонентов (до 37);



race length (default) – продолжительность воскресной гонки в % от общего количества кругов в реальной жизни (если вы установили 50 %, гонка будет проходить на половинной трассе, и т. п.);

qualify time (road courses) – квалификационное время.

Pi Display Setup – выбор информации, которая будет представлена на информационном табло приборной доски.

Session Control – выбор сессий, которые будут доступны игроку на экране Racers.

Mute Sound – полностью выключить звук.

Клавиши

K – показывать следующий автомобиль;
V – переключение вида камеры;
I – режим «картинка в картинке»;
[– уменьшить экран;
] – увеличить экран;
A – включить повышенную передачу;
Z – включить пониженную передачу;
R – задний ход;
/ – зеркала (переключатель);
M – карта;
X – повреждения при авариях;
D – приборная доска;
O – вывод информации о гонке на экран (переключатель);
Tab – информационное табло приборной доски (переключатель);
T – новое сообщение (режим chat);
' (апостроф) – более приближенный к реальности вид из кабины на трассу;
, (запятая) – предыдущее сообщение (режим chat);
. (точка) – следующее сообщение (режим chat).

На цифровой панели (на клавиатуре справа):

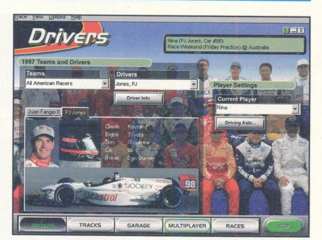
4 – поворот налево;
6 – поворот направо;
8 – газ;
2 – тормоз;
0 – левое зеркало;
Del – правое зеркало;
+ – приблизить изображение;
- – отдалить изображение;

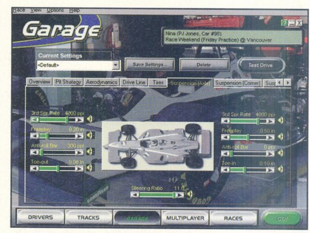
На верхнем цифровом ряду (при нажатой клавише Shift):

1 – уменьшить давление тормозов на передние колеса путем увеличения давления на задние;
2 – увеличить давление тормозов на передние колеса путем уменьшения давления на задние;
3 – уменьшить подачу топлива;
4 – увеличить подачу топлива;
5 – уменьшить мощность турбонаддува;
6 – увеличить мощность турбонаддува;
7 – уменьшить сумму вертикальной нагрузки на переднее правое колесо;
8 – увеличить сумму вертикальной нагрузки на переднее правое колесо;
9 – регулировка жесткости передней подвески от 0 (мягче) до 4 (жестче);
0 – регулировка жесткости задней подвески от 0 (мягче) до 4 (жестче);

Функциональные клавиши:

F5 – включить вспомогательную красную линию на треке, которой следует придерживаться при прохождении дистанции;
F6 – помощь компьютера в рулевом управлении;
F7 – автоматическое переключение передач;
F8 – коррекция вращения при заносе;
F9 – автоматическое торможение;
F11 – предыдущий CD-трек;
F12 – следующий CD-трек.





Экран Drivers

1997 Teams And Drivers – список команд сезона 1997 года и их состав (гонщики):

- **teams** – вы можете выбирать любую из семнадцати команд;
- **drivers** – вы можете выбрать гонщика, который вам нравится, и занять его место за рулем автомобиля;

Player Settings – установки игрока:

- **current player** – высвечивается имя текущего игрока, а также можно выбрать другое имя из списка игроков.

Driver Info – информация о гонщике:

- **stats** – статистические данные по результатам гонок за 1996-1997 годы;
- **bio** – биографическая справка;
- **career** – сведения о гоночной карьере.

Driver Aids – поможет вам установить дополнительные опции, облегчающие игру, особенно для новичков. После выбора игрока и уровня сложности (rookie – новичок, intermediate – гонщик средней подготовки, professional – профессионал) вы можете отметить следующие функции:

- **stay on line** – оставаться на линии (вас не будет выносить за пределы трека);
- **auto-brake** – автоматический тормоз;
- **auto-throttle** – автоматическое ускорение;
- **auto-shift** – автоматическое переключение передач;
- **stay on track** – оставаться на треке;
- **spin correction** – коррекция вращения при заносе или ударе;
- **driving cones** – при включении этой опции по дороге будут расставлены красные сигнальные конусообразные столбики, обозначающие желательный коридор движения вашего автомобиля;
- **show racing line** – при включении этой опции на дороге будет нарисована красная линия, которой вам следует придерживаться при езде;
- **cued shifting** – при включении этой опции вы будете получать сигналы о нужной передаче во время движения с ручной коробкой передач;
- **anti-lock brakes** – система антиблокировки тормозов (ABS);
- **traction control** – контроль силы тяги.

При выборе команды и гонщика высвечивается следующая информация об автомобиле:

Chassis	–	шасси;
Engine	–	двигатель;
Tires	–	шины;
Car	–	номер автомобиля;
Owner	–	владелец автомобиля.

Экран Garage

Самое сложное меню, потому что содержит множество подпунктов и профессиональных названий деталей машин. Единственной помощью игроку является схема, на которой по мере выделения различных пунктов в подменю красным цветом отмечается соответствующий элемент автомобиля.

Current Settings – здесь можно посмотреть, по какому типу экипирована ваша машина. Обычно стоит значение «по умолчанию», но вы можете создать и свою собственную конфигурацию, а затем сохранить ее.

Save Settings... – сохранить созданную игроком конфигурацию.

Delete – удалить созданную игроком конфигурацию.

Test Drive – проверить автомобиль на треке.

Для изменений конфигурации автомобиля вам предлагаются следующие пункты:

Overview – вид сверху. Вы можете бросить взгляд на характеристики колес (состав резины, давление в шинах), передней и задней подвески (жесткость, угол постановки колес и т. п.), посмотреть передаточные числа коробки передач, объем топливного бака и т. п.

Pit Strategy – если вы установили режим гонки, приближенной к реальности, то этот пункт меню позволяет вам задать остановки для осуществления ремонта, дозаправки и замены шин. Вы можете как удалить лишние остановки (Remote Stop), так и добавить дополнительные (Add Stop).

Aerodynamics – регулировка аэродинамических свойств автомобиля путем изменения размера, угла и веса заднего и переднего антикрыла.

Drive Line – регулировка передаточных чисел коробки передач.

Differential Type – locked: оба задних колеса заблокированы и крутятся одновременно; limited slip: задние колеса независимы друг от друга (полезно для избежания заносов, например, если одно из колес пробуксовывает, то второе может продолжать движение и вывести автомобиль из заноса).

Tires – шины. Можно изменить тип шин: жесткие, мягкие и т. д., а также степень их накачки.

Следующие три пункта касаются передней и задней подвески автомобиля и связаны в основном с регулировкой жесткости подвески и ее амортизационных свойств в зависимости от типа дорожного покрытия:

Suspension (Axle) – подвеска (ведущий мост);

Suspension (Corner) – подвеска (угол постановки колес относительно дороги);

Suspension (Damping) – подвеска (амортизация).

Misc – опции для дополнительной отладки автомобиля:

- **brake proportioning** – сила блокировки передних и задних колес при резком торможении;

mirrors – углы постановки зеркал;

starting fuel – начальное количество топлива. Эта опция используется, если вы играете в условиях, приближенных к реальной жизни. Начиная воскресную гонку, желательно иметь полный бак (35 галлонов). И помните, что количество топлива влияет на вес вашего автомобиля и его поведение на треке;

ballast positioning – местоположение балласта (спереди, в середине, сзади). Если балласт расположен спереди, увеличивается износ шин передних колес, если сзади – задних.

Совет дилетанта: если вы ничего не понимаете из того, что написано в этом меню, и далеки от мысли, что являетесь профессиональным автослесарем, то оставьте все, как есть. Как правило, автомобили, предлагаемые компьютером по умолчанию, хорошо сбалансированы для каждого из типов гонки.

Экран Racers

Select Race Type – выбрать тип гонки:

single race weekend – гонка, состоящая из нескольких сессий. Всего предлагается шесть типов сессий, описание которых смотрите ниже;

full race season – начать гоночный сезон. Это цикл гонок на кубок чемпиона. Совет: перед тем как вы выйдете из гонки, сохраните сезон, если хотите подвести итоги в дальнейшем;

test drive – проверка автомобиля на треке.

Session Information – информация по сессиям (выбор сессий)

Current session – вам предлагается выбрать из шести различных сессий:

Friday practice – пятничная практика. Выбирайте эту сессию, чтобы ознакомиться с трассой и автомобилем;

Friday qualifying – пятничный квалификационный заезд. Выбирайте эту сессию, чтобы улучшить свою стартовую позицию для воскресной гонки путем набора очков. Самый быстрый гонщик заработает больше очков для сезонного чемпионата;

Saturday practice – субботняя практика. Выбирайте эту сессию, чтобы спланировать вашу будущую гонку, протестировать установки автомобиля и найти свою гоночную линию, которой вы будете придерживаться;

Saturday qualifying – субботний квалификационный заезд. Это ваш последний шанс до воскресной гонки улучшить свою стартовую позицию.

Замечание: если вы пропустите оба квалификационных заезда, то ваша стартовая позиция будет такой же, как в реальной жизни у гонщика, за которого вы играете. Если же он вообще не участвует в данном виде гонок, то вы начнете воскресную гонку самым последним. Позицию вашего гонщика можно посмотреть на экране Drivers, выбрав пункт Drivers Info.



Sunday warm-up – это ваш последний шанс перед началом воскресной гонки проехать по трассе, проверить установки автомобиля и посетить гараж, пока вы разогреваете двигатель вашего автомобиля;

Sunday race – воскресная гонка. Самые настоящие соревнования.

Current track – выбор трека.

Quick Race – начать гонку с установками, заданными по умолчанию.

Session Stats... – статистические данные по вашей последней сессии.

Season Stats... – статистические данные по текущему гоночному сезону, в котором вы участвуете.

Экран Tracks

1997 Tracks – список треков. Выбирая трек, вы можете посмотреть справа картинку стадиона и схему трека.

Track Info – детальная информация по трассе:

caution – места, где следует проявить осторожность;

start/finish – старт / финиш;

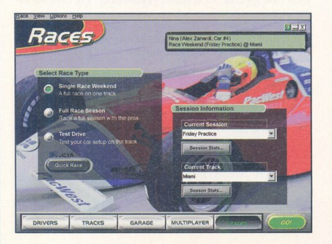
turn – поворот;

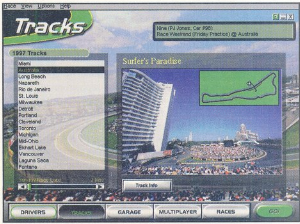
gearing – места, где следует переключать передачу. Цифра показывает номер переключаемой передачи;

passing – участки максимального разгона.

Для некоторых трасс можно посмотреть видеоролики. Для этого выберите Track Tour, а также результаты прошедшей гонки и начальные позиции гонщиков – Grid Position.

Александр Лещинский





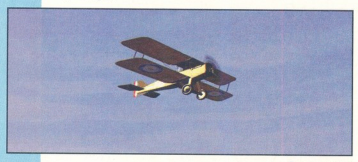
FLYING CORPS GOLD



Разработчик	Empire Interactive
Издатель	Empire Interactive
Выход	март 1998 г.
Жанр	симулятор
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – MS-DOS или Windows 95.
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 133 и выше).
Место на жестком диске – 5 Мб.
Оперативная память – 16 Мб.
Привод CD-ROM – двухскоростной (рекомендуется четырехскоростной и выше).
Другое – рекомендуется SoundBlaster или полностью совместимая звуковая плата, джойстик.

Игра **Flying Corps**, выпущенная весной прошлого года, надолго увлекла многих поклонников жанра летных симуляторов. Действие первой части – как, впрочем, и продолжение – происходит в Первую мировую войну, тогда, когда только начала создаваться военная авиация. Игра привлекала пользователей не только замечательной графикой, но и прекрасной имитацией воздушных боев, а также отличными звуковыми эффектами. И вот практически через год выходит продолжение – **Flying Corps Gold**. Игра претерпела некоторые изменения – были улучшены функции обзора из кабины, добавилась поддержка 3D-акселераторов, была доработана графика и сама идея игры.

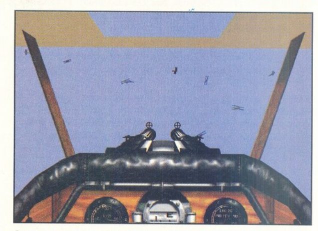


Авиация

Немного истории

Использоваться самолеты стали практически сразу после начала войны – в основном для разведки. Те данные, которые раньше удавалось добыть с большим трудом и за долгое время, теперь приходили практически мгновенно, и добыча их не составляла никакого труда.

Каждая сторона понимала, какого количества крови стоит полет вражеского разведчика над своей территорией. Зенитки, хорошо подходившие для борьбы с дирижаблями, плохо справлялись с самолетами противника. Летчики также практически ничего не могли сделать. Зачастую пилоты враждебных держав, встретившись в небе, жестами объясняли, что они друг о друге думают, иногда пускались в ход пистолеты. Кто-то пытался сбивать противника, бросая в него бомбы, кто-то – расстреливая из ручного оружия, кто-то прикреплял к самолету крюки, пилы и прочие технические средства.



Затем на верхнее крыло бипланов стали ставить пулеметы. Зайдя в хвост противнику, летчик вставал с сиденья, прицеливался, убеждался, что противник уже повернул и почти ушел от преследования, затем спускался вниз, разворачивал машину... Сами понимаете, такой способ борьбы был неэффективен.

А затем хитроумный француз Роланд Гарро установил на своем аэроплане «Моран» стальные уголки на лопастях винта. А еще через некоторое время голландец Антони Фоккер добился синхронизации вращения пропеллеров с огнем пулеметов. Сбив немецкий «Фоккер», французы узнали столь необходимый им секрет, после чего и началось активное развитие истребителей.

Самолеты

Во время боя постарайтесь не забывать, что по большому счету самолеты начала Первой мировой войны по сравнению с современными могут носить разве что только гордое звание этажерок с крыльями. У вас не будет ни радара, ни даже пуленепробиваемой кабины, а пулемет будет заклинивать в самый неподходящий момент. Один точный выстрел врага – и ваш самолет погибает. На что вы можете надеяться – так это на свое зрение, интуицию и храбрость. К плюсам можно отнести то, что противники летают на таких же этажерках, и при наличии определенного опыта на них можно творить чудеса. Кроме того, последовательно проходя кампании, вы почувствуете, что постепенно самолеты становятся лучше, маневреннее и быстрее.

Самый большой минус – отсутствие на самолетах радио. Чтобы пилоты действовали слаженно, перед вылетом происходил инструктаж, на котором указывалось, как каждый пилот должен действовать в бою, назначалось место встречи в случае, если самолеты потеряют друг друга из вида, и т. д. Во время полета сигналы подавались только покачиванием крыльями и запуском сигнальных ракет.



Взлет и посадка

Со взлетом проблем возникнуть не должно – смело жмите на 0 и взлетайте. Если боитесь задеть деревья, можете подкорректировать направление с помощью Ins (влево) и Del (вправо). После взлета можете включить ускорение времени Tab – самолет сам ляжет на нужный курс и полетит, а вы его полет будете наблюдать на карте.

С посадкой проблем больше. Самолет может приземлиться на любую ровную площадку, поэтому, убедившись, что вы над аэродромом (нажмите Tab. Если самолет никуда не полетит, значит, вы в пункте назначения), уменьшите количество оборотов двигателя до 20-30 % и кружите над желаемым местом приземления, пока ваша скорость и высота не упадут настолько, что вы сможете приземлиться – хотя бы до 60 км/ч. (Если скорость во время касания самолетом земли будет больше 60 км/ч, то вам придется провести пару дней в госпитале.) После этого выровняйте самолет, уменьшите количество оборотов двигателя до минимума и садитесь.

Если же вы находитесь на малой высоте – около 1.000 м над землей – и места для посадки много, просто выключайте двигатель и планируйте. Самолет при этом может приземлиться и без посторонней помощи.

Следите за скоростью!

Тактика

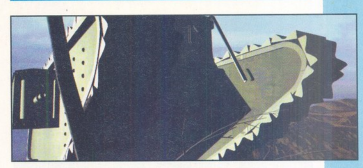
Всегда сверху, редко на том же уровне и никогда снизу.

Маннок (61-73 победы)

Опознавание самолетов

Опознавание самолетов перед атакой производится достаточно просто. При включенном виде из кабины нажмите F1, и вам будет показан ближайший враг. Если же вы стремитесь сделать полет как можно более реалистичным, то вот несколько рекомендаций:

- любая цель должна рассматриваться как враждебная, пока не доказано обратное;
- если цель идет прямым курсом, значит, либо она дружественная, либо ее пилот – новичок;



снаряды зенитных пушек Германии при взрыве выделяли черный дым, союзников – белый.

Подготовка к атаке

Двигатели на самолетах времен Первой мировой войны (особенно в начале ее) были маломощными и, как следствие, самолеты набирали высоту очень медленно. Эскадрилья, находящаяся на большей высоте, обладала значительным преимуществом над эскадрильей, летящей ниже. Например, выбор, начинать бой или нет, был у нее, а не у противника снизу.

Если вы руководите эскадрильей, то выбор – атаковать или уйти от противников – за вами (кроме, конечно, случаев, когда противник обладает преимуществом в высоте). Великий ас Маннок предпочитал отступить, если на его стороне не было преимущества. Что же касается вас, то, кроме факторов, учитываемых в битве (превосходство в ударной силе, характеристики самолета, уровень пилотов и численность), вам также придется учитывать установленный уровень сложности. Иногда вы в одиночку можете уничтожить больше врагов, чем вместе взятые остальные самолеты вашей эскадрильи.

Достаточно хорошо в **Flying Coprs Gold** реализована неожиданная атака. Практика показывает, что 80 % пилотов сбитых самолетов не замечали, кто в них стрелял, или замечали это тогда, когда уже ничего нельзя было сделать. Особенно часто противник атаковал, выныривая из облаков или заходя со стороны солнца. При определенном умении вы сможете подкрасться к противнику и внезапно напасть на него.

Управление

Полет
Элерон влево – L
Элерон вправо – R
Руль высоты на себя – D
Руль высоты от себя – U
Руль поворота влево – Ins
Руль поворота вправо – Del
Чувствительность клавиатуры – K
Чувствительность клавиатуры – Shift + K

Оружие
Огонь – Пробел
Расклинить пулемет – [
Сбросить бомбы – Enter (на ц. к.) или]

Управление двигателем
Обороты 10 % – 1
Обороты 20 % – 2
Обороты 30 % – 3
Обороты 40 % – 4
Обороты 50 % – 5
Обороты 60 % – 6
Обороты 70 % – 7
Обороты 80 % – 8
Обороты 90 % – 9
Обороты 100 % – 0
Обороты минимум – , (запятая)
Увеличивать количество оборотов большими шагами – Shift + =
Уменьшать количество оборотов большими шагами – Shift + -
Увеличивать количество оборотов маленькими шагами – =
Уменьшать количество оборотов маленькими шагами – - (дефис)

Общение с другими пилотами
Эскадрилье выйти из боя и перегруппироваться – R
Эскадрилье выйти из боя и лететь домой – H

Управление игрой
Сохранить экран в файл – Ctrl + P
Выйти из игры – Alt + X
Информационная панель – I
Пауза – P
Ускорить течение времени – Tab
Изменить уровень детализации – Ctrl + D
Настройка джойстика – Alt + J
Выход в меню настройки – F12
Карта – M
Воскреснуть (в многопользовательской игре) – S
Присоединиться к игре после воскрешения (в многопольз. игре) – Q

Виды
Следящий вид на следующего врага – F1
Следящий вид на следующего друга – F2
Следящий вид на следующую наземную цель – F3
Следящий вид на следующий наз. пункт – F4 или Ctrl + F4
Выключить следящий вид – Esc
Следящий вид на ближайшего врага – Ctrl + F1
Следящий вид на ближайшего друга – Ctrl + F2
Следящий вид на ближайшую наземную цель – Ctrl + F3
Вид снаружи – F6
Вид из кабины – F7
Невидимая кабина – F8
Вид с камеры, мимо которой пролетает самолет / которая преследует самолет – F9
Вид со спутника – F10
Следящий вид включить / выключить – Enter
Вид изнутри / снаружи – Backspace
Вид настраиваемый / фиксированный – Scroll Lock

Настраиваемые виды
Вращение камеры вокруг самолета – клавиши цифровой клавиатуры
Восстановление стандартного вида и увеличения – 5 на ц. к.
Увеличение – + на ц. к.
Уменьшение – - (дефис) на ц. к.



Если ваш противник имеет численное превосходство, но вы все-таки хотите вступить в бой, очень важно напасть неожиданно и с первого же захода нанести максимальные повреждения. Особенно важно сбить лидера вражеской эскадрильи.

Атака

Если вы руководите эскадрильей, то вы решаете, как будут вести себя пилоты во время боя. Приказ каждому пилоты выдается перед вылетом и, поднявшись в воздух, вы уже не можете их изменить. Подробнее об этом будет рассказано ниже. Главное – вы можете приказать пилотам стрелять по одной цели либо по нескольким. Стратегические игры убеждают нас, что эффективнее – «все на одного». Но здесь это совсем не так – хотя бы потому, что ваши самолеты, пытаясь занять более удобную позицию, могут столкнуться друг с другом. И это вовсе не ошибка данной программы – такое происходило в реальности. Маннок и Рихтгофен оба придерживались мнения, что такой способ атаки неэффективен.

И еще одно правило: во время боя летите прямо только тогда, когда стреляете по противнику! В других ситуациях всегда маневрируйте! Впрочем, как и из каждого правила, из этого есть исключения. Например, когда вы хотите оторваться от преследователя и расстояние между вашими самолетами больше дальности действия пулеметов противника, летите прямо. Многие асы, когда они не могли догнать цель, открывали огонь – просто, чтобы напугать противника. Тот думал, что по нему вот-вот попадут, и начинал маневрировать, теряя при этом скорость и становясь легкой мишенью.

Собачья схватка (dogfight)

После того как удивление и испуг атакованных пилотов сменятся желанием выжить (или тогда, когда встречаются две эскадрильи и ни у одной нет значительного преимущества), начинается dogfight (собачья схватка). Обычно самолеты разбиваются на пары и гоняются друг за другом, не забывая при этом еще и прикрывать своих друзей. Лидер при этом следит за общим ходом битвы и, в случае тяжелых потерь или прибытия подкрепления к противнику, приказывает отступать.

Маневры

Умение маневрировать – это основа воздушного боя. Если у вас на хвосте висит противник, то, умело маневрируя, можно уйти от него или поменяться с ним ролями. Если ни у одно из сцепившихся в небе пилотов нет преимущества, то, маневрируя, они могут его получить. Главное – это совершить нужный маневр в нужное время Ошибка обычно фатальна.

Если вас атакуют, то самое важное – делать хоть что-то. Многие начинающие пилоты при этом просто летели по прямой, становясь легкой мишенью. Когда в вас стреляют, нужно еще и быстро определиться, хотите ли вы просто избежать боя или контратаковать.

Если в вас стреляют сзади, то лучше всего развернуться. Если противник находиться левее вас, то разворачиваться надо влево. Если правее, то вправо. Если он находиться точно сзади вас, то нужно учесть характеристики вашего самолета – например, если у вас установлен роторный двигатель, то поворот направо эффективней. Очень важно выбрать правильный момент. Чуть раньше – и противник сумеет подкорректировать свой огонь. Чуть позже – и вы станете совсем легкой целью. Если можете, старайтесь при повороте набрать высоту. Желательно, чтобы при повороте самолет имел крен 90 градусов – тогда самолет будет разворачиваться наиболее быстро, теряя при этом скорость. Вовремя не отреагировавший противник может просто проскочить мимо вас. И даже если ему удастся повторить ваши движения, то вы все равно хоть на время уйдете из под его огня.

В качестве альтернативного варианта можно воспользоваться рулем поворота (`Ins` или `Del`). Таким образом вы практически гарантированно уйдет из под огня противника, но вам сложно будет контратаковать его.

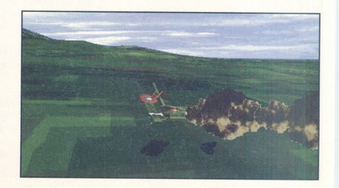
Еще один вариант, который хорошо работает, если у вас на хвосте сидит всего один противник – резко взмыть вверх, после чего можно еще и повернуть, чтобы сбросить скорость или совершить мертвую петлю или поворот Иммельмана. Цель этого маневра – поменяться местами с противником и сесть ему на хвост. При этом надо учитывать характеристики самолетов – вашего и противника, поскольку, потеряв при наборе высоты скорость, вы сами можете стать легкой мишенью.

Если вам нужно просто оторваться от противника, то можно бросить самолет в штопор. При этом в ваш самолет практически невозможно попасть. Основные недостатки этого маневра – сильная потеря высоты и опасность быть подстреленным при выравнивании самолета в случае, если противник последует за вами. Большинство асов не рекомендовали использовать этот маневр, но практически каждый из них хоть раз пользовался им.

Поворот Иммельмана – достаточно простой, но эффективный маневр. Самолет совершает половину петли и разворачивается в верхней точке траектории, в результате чего он набирает высоту и меняет направление движения. Если же в верхней точке траектории вы дадите штурвал от себя и будете поворачивать, то вернетесь к первоначальному направлению, с той лишь разницей, что прошло немного времени и противник успел проскочить вперед. Но оба этих маневра практически невозможно выполнить на самолетах начала Первой мировой.

Также хороший способ избавиться от преследователя – перевернуть самолет и дать штурвал на себя. Самолет выполнит полупетлю и полетит в противоположном направлении – то есть это поворот Иммельмана наоборот. При желании маневр можно повторить, но учтите: при его выполнении вы будете сильно терять высоту.

Если вам нужно сбросить высоту, не набирая при этом скорость, накрените самолет и дайте штурвал от себя так, чтобы самолет не поворачивал. Обратный маневр, позволяющий сбросить скорость, не набирая высоту, это серия поворотов через крыло при постоянном направлении; называется «бочка».



Тренировка

Выбрав пункт «Scramble» главного меню, вы сможете выбрать одну из нескольких тренировочных миссий.

First Flight

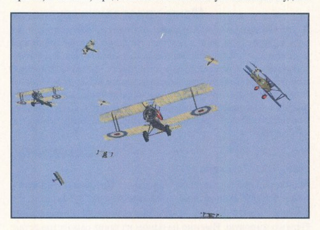
Ваша задача – взлететь с аэродрома, сделать круг вокруг него и приземлиться.

Follow Leader

Старайтесь держаться как можно ближе к командиру эскадрильи и будьте готовы к тому, что он начнет маневрировать.

Turkey Shot

Впереди и чуть снизу летит самолет противника. Летит он прямо, а значит, представляет собой легкую мишень. Будьте



осторожны – если вы не сможете его уничтожить с первого захода, он может вас заметить и «дать сдачи».

One on one

Честный бой друг против друга. Побольше маневрируйте и стремитесь зайти противнику в хвост. Если сделаете это – считайте, что победа у вас в кармане.

Ground Attack

Ваши цели – группы танков, грузовиков и дирижабль противника. Уничтожать их можно, сбрасывая на них бомбы (клавиша `Enter` на цифровой клавиатуре) либо расстреливая из пулемета.

Squadron Encounter

Битва двух эскадрилий с равным количеством самолетов. Этот урок вам очень пригодится во время прохождения кампаний.

Stalking Prey

Впереди снизу – группа самолетов противника. Поверьте, они совершенно не подозревают о вашем присутствии. Подкрадитесь поближе и уничтожьте их.

First Patrol

Ваша задача – патрулирование. Уничтожьте врагов, которых встретите, после чего приземлитесь на свой аэродром.

Кампании

Войдите в пункт «Campaigns» главного меню, с помощью стрелочек выберите нужную вам кампанию и нажмите на изображение медали.

Flying Circus

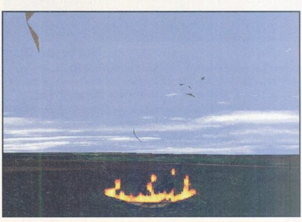
В этой кампании вы играете роль Лофара фон Рихтгофена. Первого мая 1917 года ваш старший брат на месяц уехал и оставил эскадрилью на ваше попечение. К этому времени он сбил 52 вражеских самолета, и вам выпала редкая возможность догнать его и показать, что вы тоже чего-то стоите. Вы начинаете кампанию с 16 звездочками на своем истребителе.

В этой кампании вам придется не только гоняться за вражескими самолетами, но и руководить своей группой, поддерживая мораль на высоком уровне, воспитывать новичков и стремиться не попасть в лапы 56-й Британской эскадрильи.

Вы будете летать на Albatros D3, самолете, превосходящем многие вражеские истребители того времени. Также можно выбрать Fokker Triplane.

Tank Battle 1917

В этой кампании вы будете играть роль германского пилота, эскадрилья которого расположилась на передовой авиабазе Flesquieres. Англичане только что начали неожиданное наступление наземными и воздушными войсками. К началу игры они уже добрались до авиабазы.



Ваше первое задание – подняться в воздух в вашем Fokker Triplane и сдерживать наступление врага, пока наземные силы отступают. Для того чтобы выиграть кампанию, вам нужно будет не дать англичанам захватить Кембрей.

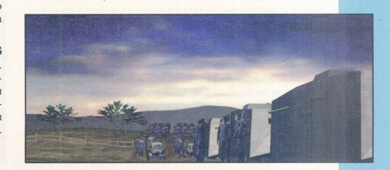
В этой миссии вы сможете научиться планировать свои миссии на карте. Вам придется уничтожать вражеские танки, защищать германские наземные войска и бороться с авиацией противника.

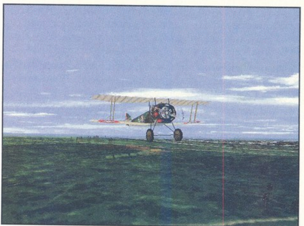
Spring Offensive

В этой кампании вы – молодой английский пилот, прибывший в феврале 1918 года в 54-ю эскадрилью прямо перед массированным наступлением Германии в марте.

Кампания начнется с того, с чего начинается летная жизнь любого молодого пилота – с обучения. Но вскоре вам придется принять участие в боевых вылетах, на которых вы и сможете продемонстрировать противнику (а также командованию) свое умение воевать. Цель кампании – ослабить вражеские силы настолько, чтобы они не смогли пробить оборону Англии и потерпели поражение в финальном танковом сражении.

Ваш самолет в начале кампании – SE 5a. Затем вы будете летать на Sopwitch Camel. Как только вы станете командиром эскадрильи, вы получите возможность выбирать, на каком из этих самолетов лететь.





Hat in the Ring

В этой кампании вы будете Эдди Рикенбекером. Ваша цель – уничтожить 26 вражеских самолетов и стать командиром 94-й эскадрильи, известной под названием Hat in the Ring.

Силы Германии сильно потрепаны, ее войска отступают под напором войск союзников. Тем не менее, их воздушные силы все еще остаются сильными, кроме того, к ним на вооружение поступил Fokker DVII – вероятно, самый лучший самолет за всю войну. Вы же будете летать либо на Neuport 28, либо на Spad XIII.

Управление эскадрильей

Как только вы получите под руководство эскадрилью, вы сможете, находясь на земле, раздать своим пилотам приказы. Для этого выберите пиктограмму с изображением щита.

Функции появившегося меню перечислены ниже.

Пиктограмма с изображение компьютера – установка опций игры.

Пиктограмма с изображение джойстика – настройка джойстика.

Пиктограмма с изображением ведра с краской – с помощью появившегося меню вы сможете сменить тип самолетов своей эскадрильи (выберите самую правую верхнюю пиктограмму) и раскрасить любой из них так, как вашей душе угодно.

Пиктограмма с изображением трех человек на фоне щита – вход в главное меню управления эскадрильей. Отсюда вы сможете дать глобальные приказы всем группам самолетов (каждая эскадрилья в **Flying Corps Gold** может состоять из трех групп), а также указать их взаимное расположение.

Главное меню управления эскадрильей

Стрелочки, направленные влево и вправо, задают расположение групп в эскадрилье.

Глобальные приказы выбираются в состоящем из трех строчек меню снизу. Верхняя строчка соответствует первой группе, средняя – второй, нижняя – третьей.

Приказы

Circle end engage flight – группа будет кружить сверху и, в случае обнаружения еще не атакованной вражеской группы, атакует ее.

Circle and engage aircraft – группа будет кружить сверху и, в случае обнаружения не атакованного вражеского самолета, атакует его.

Engage or circle – группа будет кружить сверху, и, в случае обнаружения не атакованного вражеского самолета, один из пилотов группы нападет на него.

Engage or double – самолеты группы будут прикрывать своих товарищей из других групп. В случае обнаружения не атакованного вражеского истребителя один из пилотов нападет на него.

Double up: engage free aircraft – самолеты будет атаковать ту же эскадрилью противников, что и предыдущая группа, отдавая при этом предпочтение не атакованным самолетам.

Double up: engage most skilled – самолеты будет атаковать ту же эскадрилью противников, что и предыдущая группа, отдавая при этом предпочтение самым профессиональным противникам.

Пиктограмма с изображением красного креста покажет вам раненых пилотов и время до их выздоровления.

Пиктограмма с изображением могильного креста покажет вам погибших воинов.

Щит – с помощью этой пиктограммы вы сможете попасть в меню управления группами.

Меню управления группами

В этом меню вы увидите список пилотов, находящихся во всех четырех группах и в резерве. Нажимая на стрелочки над списком каждой группы, вы сможете узнать дополнительную информацию о ней: мораль и опытность пилотов, удаление их самолетов от самолета лидера в полете и т. д. С помощью стрелочек, расположенных над изображением каждой группы, вы сможете менять построение самолетов. Щелкнув последовательно по именам двух пилотов, вы сможете поменять их местами.

Самолеты

Fokker DR1 (Германия, 1917)

Максимальная скорость – 165 км/ч. Потолок практический – 6.100 м. Вооружение – два синхронных пулемета.

Один из самых широко известных самолетов, созданных в Первую мировую. Именно на одном из таких самолетов летал Красный Барон. Этот самолет очень маневренный и легкий в управлении. Его оружие – два пулемета, стреляющие через винт.

Albatros D3 (Германия, 1917)

Максимальная скорость – 175 км/ч. Потолок практический – 5.500 м. Вооружение – два синхронных пулемета.

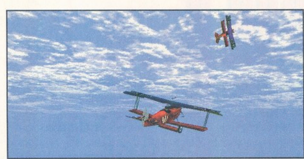
«Альбатросы» спасли немецкую авиацию. Лучшим истребителем того времени был французский Spad VII. Но на высоте в 4.000 метров маневренность Spad ухудшалась, а «Альбатрос» легко достигал большей высоты. Самый большой минус этой модели – невозможность быстрого сброса высоты. При попытке резко «нырнуть» вниз обычно просто-напросто отрывалось верхнее крыло.

Nieuport (Франция, 1916)

Скорость максимальная – 170 км/ч. Потолок практический – 5.300 м. Вооружение – два (синхронный и несинхронный) пулемета.

Этот французский самолет ничем особо не примечателен. Эту модель достаточно быстро прекратили использовать во





французских ВВС, после чего 297 машин было куплено американцами, у которых они проработали еще 3 месяца.

Sopwitch Camel (Англия, 1917)

Скорость максимальная – 183 км/ч. Потолок практический – 5.800 м. Вооружение – два синхронных пулемета.

Широко известный британский самолет. За годы войны 9 производителей создали 5.490 машин этого типа. За первый год войны этими самолетами было уничтожено 1.294 самолетов врага.

RAF SE 5a (Англия, 1917)

Скорость максимальная – 210 км/ч. Потолок практический – 6.700 м. Вооружение – два (синхронный и несинхронный) пулемета.

Spad SXIII (Франция, 1918)

Скорость максимальная – 220 км/ч. Потолок практический – 6.800 м. Вооружение – два синхронных пулемета.

Этот самолет отличался большой скоростью и сослужил верную службу войскам союзников. У французов он просуществовал до 1920 года, у американцев – до 1923.

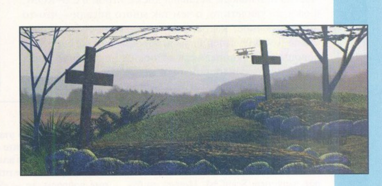
Ослепительные недостатки

Ошибки в этой программе очень похожи на ошибки в Windows 95 – их видят все, но исправить, равно как и понять, что их вызывает, не может никто. И то, что вражеские асы, вдруг заметившие мою эскадрилью и пошедшие в атаку, тут же потеряли 3 самолета только за счет столкновений, и то, что самолеты моей эскадрильи при посадке устроили на аэродроме красивый фейерверк и их пилоты потом по три дня лежали в госпитале – все это можно пережить. Но кто-нибудь может мне объяснить, почему игра работает так медленно на компьютере, который по своим параметрам превосходит не только минимальные, но и рекомендуемые требования? Мало того, что версия под Windows работает как минимум в два раза медленнее чем под DOS, так еще и иногда на нее находит нечто, в результате чего скорость уменьшается примерно до 1 кадра в секунду. И если при этом вам с помощью невероятных усилий удалось посадить самолет, то потом предстоят жутко интересные попытки записать игру – ведь курсор мышки тоже начинает тормозить...

Непонятно, почему эти ошибки остались – ведь первая версия игры вышла год назад. Много всего нового добавили, а ошибки оставили. Нехорошо.

Но, несмотря ни на что, на мой взгляд, это – достаточно хороший симулятор. Любителям воздушных боев рекомендую обратить на него внимание.

Сергей Пуриков



НОВОСТИ

Компания *Origin* выпускает игры не слишком часто. Но каждый ее продукт не остается незамеченным, особенно с точки зрения своих требований к компьютеру. Кроме этого, компания привержена принципу неоднократного продолжения игры, за что многими и любима. Но именно эти факты (а также молчание со стороны самой компании) дают поводы для множества слухов. Недавно Тереза Потс (Theresa Potts), спикер компании, опровергла коекакие из них.

По некоторым слухам, компания *Origin* отказалась от разработки игры **Privateer 3**. Это, по словам Потс, оказалось сильным преувеличением. «Сейчас игра всесторонне оценивается, –сказала она. – Мы должны взглянуть на нее и убедиться, что это именно то, во что люди захотят играть».

Второй слух, витавший о компании, касался полной замены всех служащих в отделах проверки качества игр, поддержки пользователей, технической поддержки и маркетингового департамента. Потс развеяла и решительно опровергла эти слухи, но сказала, что отдел проверки качества останется в городе Остин, штат Техас (где расположена компания), а отдел поддержки пользователей будет переведен в Сан-Матео в Калифорнии, в офисы владельца *Origin*, компании *Electronic Arts*.

«Некоторые работники просто не захотели переезжать, – сказала Потс. – А также сейчас многие уходят работать в другие компании или основывают собственные. Люди читают об этих уходящих и тут же, не зная фактов, говорят, что их уволили».

Потс, к сожалению, не развеяла слух о высоких требованиях к системе, которые будут у игры **Ultima 9: Ascention**. Говорят, что рекомендуемая конфигурация этой игры будет Pentium MMX 233, 64 Мб ОЗУ и плата с Voodoo 2.

***

Компания *VR-1* сообщила о том, что подписала дистрибьюторское соглашение с игровым каналом компании *Bertelsmann* (http://www.Gamechannel.De) на игру **Air Attack**, онлайновый авиаимитатор с поддержкой более 100 игроков на одном боевом поле. «*Bertelsmann* – большая сила в области развлекательной индустрии как в США, так и Европе, и мы рады, что работаем с такой уважаемой компанией», – сказал Майк Мониц (Mike Moniz), президент *VR-1*. – Мы очень заинтересованы в возможностях *Bertelsmann* эффективно представить **Air Attack** интенсивно растущей онлайн-аудитории Германии».

***

Компания *Activision* анонсировала сразу три новых игры, каждая из которых может стать событием или, по крайней мере, найти достойное место среди игр своего жанра. Все эти игры разрабатываются разными компаниями.

Первая – **Beneath**. Это 3D-боевик и приключение компании *Presto Studios*. Компания *Presto*, которая только завершила работу над **Journeyman Project 3: Legacy of Time**, известна тем, что делает крайне красивые и качественные графические приключенческие продукты. **Beneath** станет первой попыткой компании отойти от привычного ей «классического» жанра.

Вторая игра – **Tenchu**. Компания *Activision* получила права на издание этой игры во всем мире, кроме Японии. Игра разрабатывается компанией *Sony Music Entertainment* и должна появится осенью. Игрок выступит в роли ниндзя. В игре будет вид от третьего лица, но от обычных боевиков продукт будет отличаться тем, что чаще придется скорее прятаться от врагов, чем крушить их направо и налево.

Третья игра – **The Legend of the Five Rings**. Этот боевик с элементами ролевой игры будет основан на одноименной настольной карточной игре. И она будет разработана совместно компаниями *Engineering Animation, Inc.* и *Wizard of the Coast*. Сама *Activision* утверждает, что игра будет напоминать **Diablo**, но с уклоном в восточные, самурайские мотивы.

Информационное агентство «Galaxy Press»

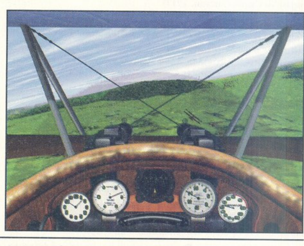
RED BARON 2



Разработчик	Dynamix
Издатель	Sierra
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	симулятор
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95 + + DirectX 5.
Процессор – Pentium 133 (рекомендуется Pentium 200).
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекомендуется восьмискоростной).
Необходимый объем на жестком диске – 125 Мб.
Рекомендуется – джойстик и звуковая карта.
Для игры по модему – модем 28800 bps.

Честно признаюсь: вставляя диск с игрой в CD-ROM, я ожидал увидеть то, о чем так много писали – что-то очень глючное, некрасивое и медленно работающее. Но первое впечатление было хорошим – еще бы, такая хорошая энциклопедия, в которой я наконец-то узнал побольше о загадочном (для меня) младшем братике Манфреда фон Рихтгофена. Количество моделей самолетов и их прорисовка тоже производили впечатление... Следующее впечатление было еще лучше первого. Игра работает плавно, графика даже лучше, чем в **Flying Corps Gold** (без 3Dfx), а уж о спецэффектах и говорить нечего! Но упаси вас Бог попытаться поиграть в нее в режиме Multiplayer! Лучше не пробуйте. И честно скажу – 3Dfx вам тоже не поможет. Не поддерживается.



Инсталляция

Пилоты! Начинающие и не очень! Не наступите на мои грабли! Если вы не любите Windows 95 (или Windows 95 вас не любит), обязательно перед игрой запустите ScanDisk. Иначе это будет не игра, а скорее энциклопедия – при попытка взлететь система будет виснуть. Если и это не помогает, нажмите `Ctrl` + `Alt` + `Del` и удалите все строчки (снимите задачи), кроме «Explorer», и попробуйте снова. Можно еще запустить DirectX и проверить, во всех ли строчках написано «Certified». Если нет, посетите сервер фирмы *Microsoft* и производителя вашей видеокарточки / звуковой платы – в зависимости от того, что не нравится DirectX.



Да, и не забудьте скачать парочку патчей! Спасти не спасет, но поможет...

Игра

Ну вот, первый этап успешно пройден. Если хотите сразу окунуться в воздушный бой, то жмите на «Fly Now». Если сперва хотите ответить на некоторые вопросы, то – «Single Mission». А если хотите почувствовать себя настоящим пилотом Первой мировой, то ваш выбор – «Campaign».

Взлет и посадка

Взлететь на высоком уровне сложности нетрудно, если знать, как. Если вы разгонитесь и оторветесь от земли тогда же, когда и остальные самолеты группы, то далеко не улетите. А нужно всего лишь включить двигатель на полную мощность и катить по земле до тех пор, пока самолет сам не начнет проявлять стремление взмыть в небеса.

Посадка еще проще взлета. Выключите на малой высоте двигатель – и самолет приземлится при минимальной вашей помощи.

Кампания

Кампания – это основной плюс игры. Она была хорошо реализована в **Flying Corps Gold**, но здесь она реализована просто отлично! Авторы не взяли на себя труд рисования 3D-заставок, а просто вставили кадры кинохроник. Смотрится довольно хорошо, а главное – передает стиль эпохи.

Начиная кампанию, вы заполняете своеобразную анкету, в которой, кроме имени и фамилии, указываете также сторону, на которой желаете воевать, эскадрилью и звание. (Интересно, скоро такие появятся в российских военкоматах?) В будущем эскадрилью можно будет сменить, просто попросив разрешение на перевод (пункт меню «Transfer»). Насчет званий – сложнее. Получаете вы их, как и медали, за военные заслуги, и дело это – далеко не самое простое.

Каждой эскадрилье во времена Первой мировой часто выдавали по несколько приказов в день. Поэтому она делилась еще на несколько групп. Иногда на выполнение одного задания летела одна группа, иногда – несколько. Командиры групп получали задания от командира эскадрильи. При желании и определенном профессионализме вы сможете занять одну из этих должностей.

Командиром группы назначается пилот с наивысшем званием, либо, если звание одинаково у нескольких пилотов, с наибольшей продолжительностью службы. Если выбор падет на вас, вы сможете изменять любые аспекты предстоящей операции в пределах своей группы, кроме целей миссии. Например, вам будет доступен выбор того, какой самолет понесет определенное оружие, каким образом полетит группа к цели и т. д.

Если вы получите под свое руководство эскадрилью, вам станут доступны мно-

гие дополнительные возможности. Например, вы сможете перекрасить самолеты своей эскадрильи – мелочь, а приятно. Исключение составляют только самолеты асов, которые свои машины в обиду не дадут (асом считается пилот, сбивший 5 или больше самолетов противника). Также вы сможете изменить по своему желанию действия любой группы во время миссии, но опять же не сможете изменять цели.

Не стоит гнаться за властью и с самого начала начинать игру большим начальником. Это не столько удовольствие, сколько ответственность.

Управление сломанным самолетом

Реализм в игре можно менять. При низком уровне мне удалось успешно посадить самолет, у которого начисто отсутствовали все крылья справа. Приземляться в таких ситуациях – проще простого, летать и сражаться – сложнее. Во-первых, используйте повороты руля налево и направо. Если самолет, например, заваливается на бок, то иногда делу можно помочь, нажимая и отпуская клавишу, поворачивающую самолет в противоположном направлении. Если вы будете просто держать ее, то скорее всего разобьетесь.

При высоком уровне реализма все намного проще – все происходит автоматически, куски вашего тела будут отправлены на Родину.

Дело сильно осложняется, если у самолета нет обоих крыльев и хвоста. Тут даже при установленной низкой сложности вам поможет только молитва, посланная в нужном направлении (молится персонаж сам после тройного нажатия клавиши J). Проще говоря, это выход из самолета. Без парашюта. В игре эта возможность абсолютно бесполезна, но уж если ничего не остается – вдруг повезет?

Если самолет горит, в ваших же интересах забыть о всех и вся и приземлиться. Если вы ранены (экран подозрительно красный), то выбор за вами – это лотерея. Вы можете умереть сразу, а можете и дотянуть до базы.

Главное в аварийной посадке – сесть ровно и на не очень большой скорости. И еще... Хотя во Вторую мировую и был случай, когда германские пилоты сели на британском аэродроме, вышли, осмотрелись, сели обратно в самолет и улетели, у вас это вряд ли получится. Не испытывайте судьбу и не приземляйтесь на вражеской территории, если можете лететь.

Воздушный бой

О, это вам не **Flying Corps Gold**, где количество сбитых врагов росло на глазах. Здесь воздушный бой гораздо сложнее, а самолеты – намного крепче. Кроме использования различных маневров вам также поможет клавиша **F2**, включающая вид на противника – то, что в **Flying Corps Gold** называлось «Padlock view». Клавишей **E** производится выбор следующего противника. Клавиша **T** выбирает противника, представляющего наибольшую угрозу для вас. Это очень полезная вещь: она позволяет увидеть, с какой стороны находится самолет, собирающийся превратить вас в кучу обломков, и принять адекватные действия.

Маневры

Воздушные маневры описаны в игре **Flying Corps Gold**, и единственное, что здесь можно отметить – это то, что в последнее время летные модели *Sierra* стали несколько не соответствовать реальным. Например, поворот Иммельмана или полную петлю вы сможете совершить даже на самолетах начала войны совершенно без проблем. Пользуйтесь!

Миссии

Вряд ли вы сможете получить одни и те же миссии, если будете играть в **Red Baron 2** несколько раз. Но тем не менее, некоторые общие описания и рекомендации составить можно.

Внимательно смотрите цель миссии! «Target: infantry» – это не приказ уничтожить пехоту, а описание навигационного пункта.

Атакующие миссии

Атака цели

Цель этой миссии – атака аэродрома или лагеря пехоты врага. Желательно уничтожить около четверти основных целей и потерять при этом не больше трети ваших самолетов. Для аэродрома основные цели – запаркованные самолеты и ангары, вторичные – бараки и наблюдательные вышки. Для лагеря пехоты основные цели – пушки, вторичные – небольшие зеленые палатки.

Атака дирижабля

Цель – уничтожить вражеский наблюдательный дирижабль. Постарайтесь потерять не слишком много своих пилотов и убедитесь что вы захватили с собой в дорогу зажигательные боеприпасы или ракеты Le Prier.

Защитные миссии

Патрулирование

Это одна из наиболее часто встречающихся миссий. Цель – патрулирование

Управление самолетом

Переключение видов	
F1	Вид из кабины вперед
F2	Нефиксированный вид из кабины
F3	Внешняя скользящая камера
F4	Внешняя камера
F5	Вид сзади фиксированный
F6	Вид сзади
F7	Вид с камеры, мимо которой пролетает самолет
F8	Вид на цель
F9	Повернуть камеру влево
F10	Повернуть камеру вверх
F11	Повернуть камеру вниз
F12	Повернуть камеру вправо
На цифровой клавиатуре:	
8	Вид вперед
2	Вид назад
4	Вид влево
6	Вид вправо
9	Вид вперед-вверх
3	Вид вперед-вниз
5	Вид на блокнот
7	Предыдущая страница блокнота
1	Следующая страница блокнота
Z	Приближение камеры
X	Удаление камеры
Полет	
←/→	Поворот с помощью элеронов налево / направо
↑/↓	Штурвал от себя / на себя
, (запятая) / . (точка)	Поворот с помощью руля поворота влево / вправо
Двигатель	
1... 0	Установка скорости вращения
- (дефис)	Уменьшить скорость вращения
+ (плюс)	Увеличить скорость вращения
Tab	Включить / выключить двигатель
Автопилот и компрессия времени	
P	Пауза
]	Увеличить компрессию времени
[	Уменьшить компрессию времени
\	Нормальная компрессия времени
Shift+A	Автопилот (лететь прямо на текущей высоте)
Alt+A	Автопилот (лететь по заданному курсу)
Ctrl+A	Автопилот (лететь и выполнять задание)
A	Выключить автопилот
Оружие	
B	Сброс бомбы
R	Выпуск ракеты
Пробел	Стрельба из пулемета
U	Разблокировка пулемета
Прицеливание на	
N	Следующий самолет
E	Следующий враждебный самолет
F	Следующий дружественный самолет
M	Следующий самолет эскадрильи
D	Ближайший враждебный самолет
T	Ближайший опаснейший самолет
O	Самолет, находящейся спереди
L	Ближайший наземный объект
Отче наш	
JJJ	Выпрыгнуть из самолета без парашюта









воздушного пространства над каким-либо наземным объектом в течение определенного времени. Любой вражеский самолет, приблизившийся к нему, должен быть уничтожен.

Защита дирижабля

Цель – охранять дирижабль в течение определенного времени и потерять при этом минимальное количество самолетов.

Миссии воздушной поддержки

Помощь в атаке

Вы должны помочь вашей пехоте занять позиции врага. Для этого уничтожайте вражеские самолеты, а также пулеметы и пушки противника.

Помощь в защите

В течение определенного времени вы должны уничтожать самолеты и атакующие наземные силы противника.

Эскортные миссии

Эскорт

Ваша миссия – сопровождение звена бомбардировщиков или разведывательных самолетов к их цели и обратно. Отбивайте все воздушные атаки врага, оставаясь при этом в районе видимости сопровождаемых самолетов.

Миссии патрулирования

Наступательное патрулирование

Обычное место действия этой миссии – над территорией противника. Уничтожьте все враждебные самолеты, которые встретите, если атака на них, конечно, не является самоубийством.

Заградительное патрулирование

То же самое, но район патрулирования находиться с вашей стороны фронта. Стремитесь, чтобы ни один вражеский самолет не проскользнул мимо вас.

Ошибки – красивые и не очень

Начнем с хорошего. То есть с хороших, доброкачественных ошибок, тех, которые вызывают здоровый смех и улыбку. Однажды меня, например, сбили над вражеской территорией. Сначала я умер, потом и самолет взорвался, обломки упали на землю. Вокруг летало несколько врагов, они могут подтвердить. Но вот что интересно – вечером того же дня я преспокойно участвовал в своей же церемонии награждения, причем выглядел вполне живым и здоровым. А дальше – совсем хорошо. Миссию мы провалили, противник (французы) выбил нас (немцев) из небольшого городка. Стали приходить сводки. Сначала телеграмма – «нам плохо, атаковать не можем, противник бьет артиллерией». Затем немецкая газета – «сегодня французские войска, умело применяя точечные артиллерийские удары, захватили такой-то городок. Это наша крупнейшая победа за последний месяц войны!». Предатели в штабе!

А теперь плохое. Уж чего-чего, а ошибок и неточностей в **Red Baron 2** много. Когда самолет стоит на земле, ощущение такое, что он висит на высоте в пару метров. Программа часто вылетает в Windows без объяснения. И заставить ее работать непросто. Такого понятия, как столкновение в воздухе с дружественными самолетами, в принципе не существует. Самолет зачастую ведет себя неестественно. Кадры кинохроники типа «серое на черном» кажутся интересными только вначале, а потом жутко надоедают. Список можно продолжать и продолжать...

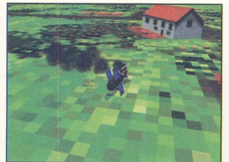
Кошмар! Как было хорошо раньше, когда *Dynamix* буквально вылизывала свои продукты, как, впрочем, и все остальные уважающие себя фирмы. А сейчас... Грустно, господа. Посмотрите на **StarCraft** от *Blizzard*. Переписать заново игру и потом в течение 5 месяцев ее вылизывать, хотя она и так бы разошлась огромнейшим тиражом – вот это уровень! А **Red Baron 2**, видимо, делался по принципу «работает – продавайте».

Резюме: **Red Baron 2** в целом все-таки лучше, чем я ожидал. Я бы даже поставил ему более высокий балл, чем **Flying Corps Gold**. Вообще в эту игру лучше играть тому, кто интересуется не только симуляторами, но и историей. Если хотите просто пострелять – выбирайте что-нибудь другое. А если хотите узнать много нового и почувствовать себя настоящим летчиком Первой мировой – выбирайте эту игру. И да не повиснет она у вас в самый ответственный момент...

Сергей Пуриков

Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»








СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ
Регистрация - $9.99, включает 5 часов работы БЕСПЛАТНО
с 02:00
до 09:00
$0.79
с 09:00
до 02:00
$1.49
Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно
ilm
The Internet Service Provider .net
Соединение с первого раза.
Модемы USrobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.
Новые услуги:
неограниченный доступ в Интернет
с 2.00 до 12.00 — $40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистрации по $2 в час
в независимости от времени суток.
(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к. 8, 2-й этаж
Design by studio RED
www.redstudio.ru

NITRO PACK
FOR INTERSTATE '76



Разработчик	Activision
Издатель	Activision
Выход	март 1998 г.
Жанр	автосимулятор + + 3D-«action»
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная среда – Windows 95.
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 133 и выше для 3Dfx).
Оперативная память – 16 Мб, 24 Мб для сетевой игры (рекомендуется 32 Мб и выше).
Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекомендуется восьмискоростной).
Видеоплата – 2 Мб (рекомендуется 3Dfx).
Звуковая плата – совместимая с SoundBlaster, 16 бит.
Место на жестком диске – 85 Мб (рекомендуется 150 Мб под 3Dfx).
Дополнительное устройство – джойстик.

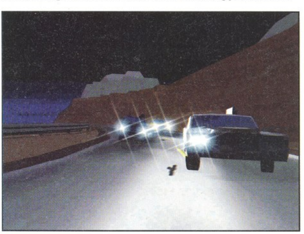
Кажется, фирма-разработчик *Activision* надолго впала в воспоминания: начали выпускаться небольшие продолжения старых игр, такие, например, как **Nitro Pack for Interstate '76**. В данном дополнении представлено огромное количество новых уровней (как миссий, так и вариантов трасс для игры deathmatch) автомобилей, а главное – оружия!

В новых миссиях вам предоставляется возможность сражаться с противниками насмерть, гонять на машине наперегонки с соперником, охранять кого-нибудь, разваливать что-нибудь, ну и главное – все это предварительно нужно найти.

Миссии теперь проходятся не по одному сценарию (как в **Interstate '76**), а каждая по-своему. Здесь вы являетесь уже профессионалом и будете сотрудничать то с Таурусом, то с Джейд, то вообще с какими-нибудь неизвестными вам персонажами. Иногда придется поработать мозгами самому, без чьей-либо помощи и указательного пальчика, направленного вдаль.

Список оружия является в большей части старым, но и без новинок не обошлось. Среди них существуют как ракетные установки нового поколения, так и неизвестное оружие, видимо, взятое из будущего (!!!).

Насчет автомобилей авторы не поскупились, увеличив количество моделей легковых автомобилей примерно на две трети, а грузовых – примерно втрое. Однако создателям игры, видимо, не нравятся автобусы: они переделали школьный автобус в простой. Не остались в стороне и игроки, любящие покрасить автомобили и навешать на них кучу разных «примочек» – им предоставлен гараж со всем необходимым оборудованием.



Автомобили

Описание автомобилей приводится в соответствии с их техническими характеристиками, выставленными в игре по умолчанию.

ABX Grapller

Машины такого типа очень хороши в миссиях, где надо по большей части не стрелять, а находить кого-либо. Этот джип для подобных заданий – самое то! Единственным минусом маленьких и быстрых автомобильчиков такого типа является отсутствие места на корпусе для оружия и брони.



Вооружение: два пулемета по 7,62 мм.

Двигатель: 3.050 куб. см, V-образный, 8-цилиндровый; тормоза дисковые с гидравлическим приводом; вес 5.499 Lbs, средний уровень защиты: 20.

Courcheval Hacienda

Легкие грузовики славятся своей выносливостью. Поэтому здесь такой грузовик выступает в роли основы, на которую крепится небольшая кучка оружия и среднее количество брони.

Вооружение: пулемет калибра .30 дюйма, самонаводящаяся ракета, пушка 30 мм, пулемет MG калибра .50.

Двигатель: 4.320 куб. см., V-образный, 8-цилиндровый; тормоза дисковые с гидравлическим приводом; вес 4.114 Lbs, средний уровень защиты: 60.

Dover Rampage

Обычный спортивный автомобиль с навешанными пушками. Очень маневренный в поворотах и хорош в схватке с большим количеством врагов.

Вооружение: огнемет повышенной мощности, пушка 30 мм, масло, блоки.

Двигатель: 4.320 куб. см., V-образный, 8-цилиндровый; тормоза дисковые с гидравлическим приводом; вес 4.462 Lbs, средний уровень защиты: 40.

Jefferson Limo

Пожалуй, единственный в **Interstate '76** автомобиль с кузовом «лимузин». Пятиметровый монстр с отличной продольной устойчивостью и наибольшей толщиной брони. Хорош в миссиях, где надо либо кого-нибудь сопровождать либо таранить.

Вооружение: два пулемета калибра .30 дюйма, MG .50, пушка 20 мм.

Двигатель: 3.050 куб. см., V-образный, 8-цилиндровый; тормоза дисковые; вес 7.410 Lbs, средний уровень защиты: 80.

Leopard XLC

Дизайном корпуса он действительно напоминает леопарда и относится поэтому к крутым спортивным «тачкам». Вооружен не очень...

Вооружение: самонаводящиеся ракеты, MG калибра .30.

Двигатель: 4.320 куб. см., V-образный, 8-цилиндровый; тормоза дисковые с гидравлическим приводом; вес 4.004 Lbs, средний уровень защиты: 40.

Ransom Marshal

Этот устрашающего вида автомобиль имеет и аналогичного вида оружие. В общем – хорошая машина.

Вооружение: два MG .50, MG .30, самонаводящиеся ракеты.

Двигатель: 5.950 куб. см., V-образный, 10-цилиндровый; тормоза с пневматическим приводом; вес 4.871 Lbs, средний уровень защиты: 60.

Moth Cargo Truck

Быть водителем этих массивных чушек многим может показаться небольшим удовольствием. И это правда. Да, они тяжелы, и это все, что можно про них сказать хорошего. Очень медленный разгон, неповоротливость, стандартный объем площади для размещения оружия; при торможении «ручником» такую машину еще долго несет по инерции в сторону. Короче, грузовик – он и есть грузовик!

Вооружение: MG .50, пушка 30 мм, ракета «земля-воздух», напалмовая установка.

Двигатель: 5.950 куб. см., V-образный, 10-цилиндровый; тормоза с пневматическим приводом; вес 18.509 Lbs, средний уровень защиты: 80.

Moth Loadmaster

Он, конечно, полегче своего предшественника с фургоном, но характеристики езды имеет почти те же.

Вооружение: MG .30, пушка 20 мм, зажигательно-фугасные ракеты, шипы-«ежи».

Двигатель: 5.950 куб. см., V-образный, 10-цилиндровый; тормоза с пневматическим приводом; вес 13.360 Lbs, средний уровень защиты: 80.

Moth Tanker Master

Из небольшого числа грузовиков, представленных вашему выбору, он выделяется также, как лимузин Jefferson Limo – из легковушек. Именно длина дает ему преимущество перед своими собратьями, а так – все то же самое...

Вооружение: два MG .30, башенный пулемет 7,62 мм, пушка 30 мм, ракеты «шар огня»

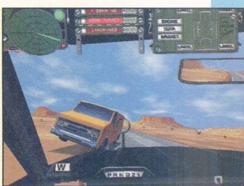
Двигатель: 5.950 куб. см., V-образный, 10-цилиндровый; тормоза с пневматическим приводом; вес 13.360 Lbs, средний уровень защиты: 80.

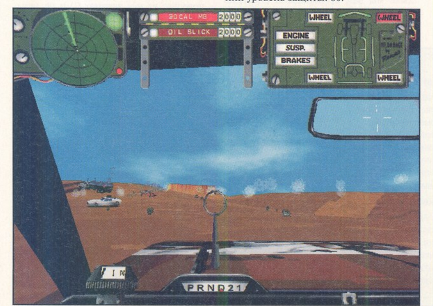
Skeeter's Van

Хотите покататься на фургоне самого Скитера? Пожалуйста, сколько угодно! Единственное, что вам Скитер запретит, так это перекрашивать свое детище. А так – никаких технических различий между ним и Street Van'ом не наблюдается.

Вооружение: два MG .50, пушка 30 мм, противопехотные мины.

Двигатель: 5.950 куб. см., V-образный, 10-цилиндровый; тормоза с пневматическим приводом; вес 6.524 Lbs, средний уровень защиты: 80.





Управление

Вождение

8 (на цифровой клавиатуре)	– газ;
2 (на ц. к.)	– тормоз;
4 (на ц. к.)	– влево;
6 (на ц. к.)	– вправо;
Z	– срочное торможение;
Tab	– задний ход;
. (точка)	– повышенная передача;
, (запятая)	– пониженная передача.

Радар

R	– переключение масштаба радара;
T	– прицелиться в ближайшего врага;
E	– прицелиться в следующего врага;
Y	– прекратить целиться;
Q	– прицелиться во врага, находящегося перед вами.

Оружие

Пробел + кнопка 1 джойстика	– огонь;
Enter + кнопка 2 джойстика	– переключение оружия;
L	– перейти к простейшему оружию;
1... 5	– выбор базового оружия.

Вид

↑	– посмотреть на дорогу;
←, →	– влево / вправо;
↓	– назад;
F1	– переключатель вида из кабины;
F2	– внешняя камера спереди;
F3	– внешняя камера сзади;
F6	– убрать кабину;
F7	– камера на переднем крыле;
F8	– камера на заднем крыле;
F12	– переключатель разрешения экрана;
0 (на ц. к.)	– взглянуть на мишень;
V	– быстрый взгляд;
Page Up	– приблизить изображение (внешняя камера);
Page Down	– отдалить изображение (внешняя камера);
~ (тильда)	– зеркало заднего вида.

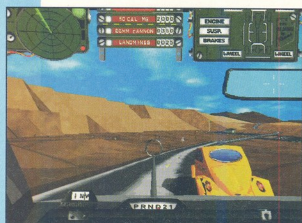
Прочие

G	– звуковой сигнал;
H	– фары включить / выключить;
M	– карта;
N	– блокнот;
B	– бинокль включить / выключить;
Pause	– пауза;
Esc	– выйти из игры.

Сетевые функции

; (точка с запятой)	– показать счет команды;
' (апостроф)	– показать счет игрока;
Ctrl + # (номер игрока)	– выкинуть игрока из игры (для хост-игры);
Ctrl + C	– переключиться на следующее сообщение;
Пробел	– восстановиться после смерти;
Backspace	– сообщение.

NITRO PACK FOR INTERSTATE '76



Vikea 420LG Wagon

Какая же жизнь на свете без джипов? И вот, как по взмаху волшебной палочки, задрав нос кверху и медленно перелезая через холм, на трассе появляется ОН...

Вооружение: MG .50, масло, блоки.

Двигатель: 2.610 куб. см., 6-цилиндровый; тормоза универсальные; вес 4.342 Lbs, средний уровень защиты: 30.

Clown Car

Его вы встретите в одной из миссий (заезд в четыре круга). Вид этого автомобиля полностью соответствует характеру его владельца (цветастый, веселый «Жук» с ракетной установкой на крыше): сначала он прикидывается мирным, белым и пушистым, а потом, смеясь, стреляет в спину и сматывается, поджав хвост!

Вооружение: MG 7,62 мм, пушка 30 мм.

Двигатель: 5.950 куб. см., V-образный, 10-цилиндровый; тормоза с пневматическим приводом; вес 4.009 Lbs, средний уровень защиты: 20.

Warendorf FV

Вооружение: MG .50, MG 7,62 мм.

Двигатель: 2.610 куб. см., 6-цилиндровый; тормоза универсальные; вес 3.537 Lbs, средний уровень защиты: 20.

Ambulance

Ни в коем случае не просите у него медицинской помощи! Он только ускорит вашу смерть. У него для этого есть специальные ракеты!

Вооружение: самонаводящаяся ракета, MG .30, пушка 30 мм.

Двигатель: 4.320 куб. см., V-образный, 8-цилиндровый; тормоза дисковые; вес 6.108 Lbs, средний уровень защиты: 60.

Bus

Здесь качества автомобиля не зависят от его объема. Как и большинство грузовиков, тупой в управлении, переделанный и перекрашенный школьный автобус из первой части **Interstate '76**.

Вооружение: два MG .50, пушка 30 мм, блоки, мины.

Двигатель: 5.950 куб. см., V-образный, 10-цилиндровый; тормоза дисковые; вес 29.538 Lbs, средний уровень защиты: 80.

Hearse

Мрачный катафалк, несущий смерть и везущий труп... Он, конечно, пытается быть страшным, но убить его все-таки можно.

Вооружение: MG .30, пушки 20 и 25 мм, огнемет.

Двигатель: 4.320 куб. см., V-образный, 8-цилиндровый; тормоза дисковые с гидравлическим приводом; вес 5.955 Lbs, средний уровень защиты: 60.

Прохождение

В игре вы можете играть одним из четырех персонажей (четвертый будет доступен после прохождения всех миссий): Taurus, Jade, Skeeter и Natty Dread. Здесь мы вам представляем описание прохождения миссий и автомобили, наиболее подходящие для них.

За рулем Taurus

A New Hope

Рекомендуемые автомобили: Jefferson Sovereign, Courcheval Royale, Courcheval Courchel.

В этой миссии вам придется охранять колонну из двух грузовиков-бензовозов, везущих топливо на заправочную станцию. Всего в миссии вы встретите пятерых бездельников, пытающихся взорвать сопровождаемые вами автомобили. Не забывайте, что водители грузовиков сами знают, куда ехать. Ваша задача просто уничтожать всех, кто мешает их продвижению.

Bad Fuel

Рекомендуемые автомобили: Jefferson Sovereign, Dover Rampage, Leopard XLC.

Поезжайте за белым Ransom Marshal'ом и смотрите на радар. После того как Ransom два раза свернет налево и проедет перекресток (или в другом порядке), вы увидите за горой несколько вражеских авто. Ваша задача – объехать эту гору слева, уничтожить всех и ехать по дороге (по которой они ехали) направо. Внизу убейте еще несколько бандитов, а на десерт разнесите в клочья все нефтяные резервуары (цилиндрические бочки).

Mad Clown Disease

Рекомендуемые автомобили: Jefferson Sovereign, ABX Leprechaun, ABX Strider.

Данная миссия является одной из самых простых в игре. Если вы сможете проехать четыре круга и обогнать при этом соперника, то вам не составит труда подпортить ему машину (не убивать!), когда он будет, отстреливаясь, «уносить ноги».

Совет: возьмите себе быструю и маневренную машину типа ABX Leprechaun, повесьте на нее автомат (!) и не забывайте резко тормозить перед крутыми поворотами (их всего два).

Оружие

Пушки

.30 cal Turret – башенный пулемет калибра 0,30 дюйма (7,62 мм).
.50 cal Turret – башенный пулемет калибра 0,50 дюйма (12,7 мм).
20 мм Turret – пушка калибра 20 мм.
25 мм Turret – пушка калибра 25 мм.
30 мм Turret – пушка калибра 30 мм.

Пулеметы

.30 cal MG – пулемет калибра 0,30 дюйма (7,62 мм).
.50 cal MG – пулемет калибра 0,50 дюйма (12.7 мм).
20 мм MG – скорострельная пушка калибра 20 мм.
25 мм MG – скорострельная пушка калибра 25 мм.
30 мм MG – скорострельная пушка калибра 30 мм.

Газо- и огнеметы

Napalm Trt – напалмовая установка.
Napalm Hose – напалмовая установка.
Gas Lnch Trt – газометное орудие.
Gas Launcher – газометное орудие.
Flame Turret – огнемет, использующий в качестве зажигательной смеси дизельное топливо с примесью бензина.
Flametnroher – огнемет.

Ракеты

Dr.Radar Msl – самонаводящиеся ракеты с радаром в боеголовке (с точностью у нее плоховато).
Dr.Radar Trt – самонаводящиеся ракеты с радаром в боеголовке.
Aim-Nein Msl – ракеты типа «земля-воздух».
Aim-Nein Trt. – ракеты типа «земля-воздух».
Fire Rite Trt – ракеты с фугасным взрывателем.
Fire Rite Msl – ракеты с фугасным взрывателем.

Прочее оружие

WP Mortar – минометная установка разного (кроме центрального) действия.
HE Mortar – минометная установка центрального действия.
Chemical Mortar – химическая установка, при взрыве снаряда которой образуется воронка, заполненная ядовитым газом. При попадании в нее автомобиля водитель задыхается.
Ball O'Flame Trt – огненный шар с напалмовым наполнителем.
Ball O'Flame Msl – огненный шар с напалмовым наполнителем.
4 Get-u-not Msl – антиракетная установка.

Оружие, устанавливаемое только на заднем бампере

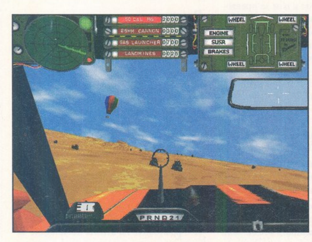
Blox Dropper – блоки (оторванные от стены дома) для погашении энергии идущего сзади автомобиля.
Fire Dropper – огнемет.
Caltrops – гвозди, «ежи» и прочий хлам для протыкания шин едущего сзади автомобиля.
Oil Slick – масло. Предлагается применять его на крутых поворотах, а также при отрыве от противника.
Landmines – противопехотные мины.

Velocity

Рекомендуемые автомобили: Jefferson Sovereign, Phaedra Clydestdale, Street Van.

Поболтав с бандюгой по рации, «рвите когти» по дороге, ведущей прямо к перекрестку. На нем поверните налево и найдите медленно движущийся экскурсионный автобус (если их два, то вам нужен первый). Тут вы должны показать класс вождения автомобиля (вам просто запрещено стрелять!). Ваша задача – остервенело таранить автобус до тех пор, пока его водитель не сдастся и не остановится. Кстати, при этом вы должны следить за тем, чтобы автобус не доехал до конечного пункта своего пути – деревянного трамплина, на котором машина взорвется.

Есть еще одна проблема: все четыре колеса автобуса не должны отрываться от земли (так что не пытайтесь столкнуть его с горы). Чтобы атаки были эффективными, время между ударами не должно превышать 10-15 секунд. Не советуем также использовать гвозди, блоки и т. д. Во всех подобных случаях он хладнокровно взрывается.



Далее вам надо найти того бандюгу в легковом грузовике, с которым вы трепались вначале, и оторвать ему что-нибудь (грузовику, а не бандюге).

Assassination

Рекомендуемые автомобили: Jefferson Sovereign, Courcheval Manta, Picard Piranha.

Теперь целью, которую вам надо уничтожить, является черный лимузин и все полицейские, замешанные в этом грязном деле.

Езжайте прямо до первого перекрестка. Когда слева появится авто со своей свитой (в составе двух полицейских машин) – стреляйте. Доведите дело до конца и гоните туда, откуда они ехали. Никуда не сворачивайте – и приедете на секретный аэродром. Сорвите шерифские значки с груди всех трех бандитов, и за вами будет прислан военный вертолет (с машиной придется расстаться).

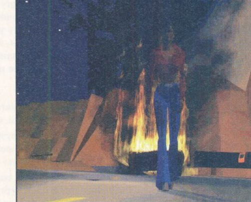
Two Days Before

Рекомендуемые автомобили: Jefferson Sovereign, Phaedra Palomino, Ransom Marshal.

В этой миссии вам предстоит сопровождать и защищать грузовик с топливом.

Дело происходит ночью. Вы едете, сопровождая грузовик по лесной тропинке, и вдруг обнаруживаете, что справа от вас разместился отряд колонистов-«гопников», которые никак не хотят, чтобы грузовик прибыл на место назначения. Сначала разгромите осиное гнездо справа (грузовик будет ждать вас на обочине), а после того, как расправитесь с противником, доведите грузовик до места его назначения.

Да, еще один совет: постарайтесь поменьше ударяться передним бампером – это может привести к потере передних фар и, соответственно, к потере видимости на дороге.



За рулем Jade

Если вы женщина или в глубине души хотите быть ею – милости просим за баранку Picard'a Piranh'и. В **Nitro Pack**'е девушка по имени Джейд (убитая сестра главного героя из первой части **Interstate '76**) вроде как еще жива, и вам предоставляется возможность посмотреть на мир ее красивыми глазками, а главное – покататься на ее машине!

Crimson

Рекомендуемые автомобили: Picard Piranha, Courcheval Cavera, Courcheval Manta.

Защитите автомобиль, едущий сзади. Ему срочно надо попасть в контору, но его не пускают те, кого вам надо умертвить.

Учтите, на первом же повороте направо он попытается свернуть. Дайте ему это сделать и насторожитесь! Убейте всех «наезжающих» на него бандитов и ждите, пока вам не скажут «большое спасибо». Припаркуйте свой автомобиль у первой попавшейся станции. Так вы выполните миссию.

Piece Be With You

Рекомендуемые автомобили: Picard Piranha, Courcheval Cavera, Courcheval Manta.

Ваша задача – обогнать Тауруса и ждать его на бензоколонке. Попасть туда вы сможете, если будете ехать по дороге и свернете в первый поворот налево, на грунтовую дорогу. Далее езжайте по ней, а на развилке поверните налево и катитесь до перекрестка, рядом с которым и будет нужная бензоколонка. Когда же эта черепаха приедет, окажется, что за вами был хвост, и теперь придется с ним (с хвостом) разобраться.

Betrayed

Рекомендуемые автомобили: Picard Piranha, Courcheval Courchel, ABX AMZ.

В этой миссии вам надо ехать за Таурусом до момента появления колонны школьных автобусов. За ними появится отъявленный бандит и попытается напасть на них. После того как вы покажете наглецу, что он сильно ошибся, езжайте за колонной (а лучше – впереди) и отстреливайтесь от каких-то людей, пытающихся напасть на автобусы. Прокатившись по дороге, доведите колонну до более мощной охраны (три автомобиля, стоящих в конце грунтовой дороги) и гуляйте с миром...

Break In

Рекомендуемые автомобили: Picard Piranha, Courcheval Hacienda, Phaedra Clydesdale.

Чтобы пройти эту миссию, вам надо ехать по дороге направо, в первый поворот направо, на грунтовую дорогу. После трамплина вы приедете на военный аэродром, где справа будет закрытый вход. Рагромив двух охранников на джипах, осмотрите красивый горный пейзаж, а также два вертолета, стоящие

на взлетной полосе. За вертолетами есть ангар, к которому надо подъехать. Появится вражеская подмога из двух-трех джипов (а возможно, и вертолета).

Убив всех, вы откроете выход с аэродрома. Если вы не успеете выехать, он закроется, и последствия будут плачевным для Скитера (он погибнет бесславной смертью). Если же вы все-таки успеете проскочить в ворота, то скорее езжайте спасать его от охраны, после чего миссия будет успешно выполнена.

Stop 'N' Go

Рекомендуемые автомобили: Picard Piranha, Police Car, Dover Lightning.

Вам нужно ехать за грузовиком, охраняя его и убивая граждан и полицейских, пытающихся его уничтожить. Следуйте все время по пятам грузовика, так как он по нормальным дорогам ездить не хочет, а все время норовит увильнуть на гладенькую поверхность. Доведите его до здания Warehouse'а, и миссия будет выполнена. Припаркуйте свой автомобиль рядом.

За рулем Skeeter

Помощник, а также механик, помогавший вам в **Interstate '76**. У него отличная машина, его фургон достаточно тяжел из-за максимального количества навешанной брони и огромной площади, пригодной для установки оружия (всем советуем эту машину!).

Never Get Out

Рекомендуемые автомобили: Skeeter's Van, Police car, Dover Rampage.

Вы должны спасти от террористов одного из самых лучших ваших друзей – Тауруса.

Езжайте прямо и сверните направо, на грунтовую дорогу, как только представится возможность. В конце этой «возможности» находится небольшой трамплин, которым вам надо будет воспользоваться. Перепрыгнув трещину, растерзайте странных людей, катающихся на все тех же корытах 76-го года и пытающихся вас убить.

Mother

Рекомендуемые автомобили: Skeeter's Van, Police car, Dover Rampage.

Все, что от вас требуется, это уничтожить уличный фургон (Street Van) и легковой автомобиль (типа Dover Rampage) белого цвета, «наехавших» на вашу неприкасаемую персону. Не забудьте, что враг чувствует себя страшно крутым, сияя своей броней, колесами, бамперами и пушками, установленными на его авто, к тому же, он обладает достойными навыками вождения автомобиля по бездорожью, которые, по-видимому, получил в ДОСААФ. Успешно справившись с миссией, вы тем самым спасете небольшой грузовик-фургон, везущий пирожки с мясом вашей любимой мамочке.

Mojo Rising

Рекомендуемые автомобили: Skeeter's Van, Courcheval Hacienda, Glenn Bushmaster.

Теперь вы должны спасти Джейд на потрепанном Picard'е Piranh'е.

Для этого поезжайте вперед. Уничтожьте по пути одинокого полицейского (чтобы он не придрался к вам за превышение скорости) и сверните налево, на проселочную дорогу. Разгонитесь хорошенько и проскочите через трамплин на другую сторону ущелья Затем катитесь на выстрелы и жалобные крики Джейд. Пообщавшись с бандитами по рации, уничтожьте их.

Allies

Рекомендуемые автомобили: Skeeter's Van, Picard Piranha, Courcheval Royal.

Спасите своих друзей, находящихся в охраняемом вертолете. Вам достаточно всего лишь «убрать» охрану.

Прибыв на место, справа вы увидите зависший боевой вертолет, пилоту которого приказано отстреливать всех и вся, проникающих на охраняемую территорию. Вы, естественно, подпадаете под это определение. Езжайте в сторону вертолета – слева увидите проход. Гоните туда, пока впереди не появятся горы и дорожная развилка. Поверните налево. Прокатившись, увидите военный джип за шлагбаумом. Уничтожьте всю охрану, находящуюся внизу, но ненароком не заденьте вертолет, стоящий посередине всей этой заварушки...

За рулем Natty Dread

Nice Try

Рекомендуемые автомобили: Leopard XLC, Police Car, Dover Lightning.

Миссия, в которой думать особо не надо. Здесь вам представляется возможность снова проверить себя на меткость и вообще просто поразвлечься.

Начало: вы мирно едете по дороге, которая вскоре приведет вас в место, где построено несколько зданий. Хотя эти здания и находятся на большом расстоянии друг от друга, вычислять место их нахождения вам не придется.

Ваша задача – убить всех и уничтожить фермерские дома (одинокий дом с водокачкой). Вам нужно ехать по главной дороге, сворачивая на отходящие от них грунтовые дороги и убивать всех и вся.

Decoys

Рекомендуемые автомобили: Leopard XLC, Dover Lightning, Phaedra Rattler.

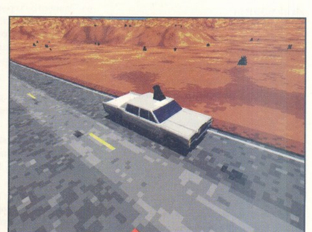
Да, от словарных «наездов» в эфире даже в **Interstate '76: Nitro Pack** избавиться не удалось... Выслушав всю ту галиматью, которую несут ваши противники на «труповозах-катафалках», отправьте их души в ад любым доступным вам способом.

Shutdown

Рекомендуемые автомобили: Leopard XLC, Picard Piranha, Street Val.

Конфликты с полицией? И не в такое ввязывались. В этой миссии ваша задача – разносить на атомы небольшие закусочные, а также делать то же самое с назойливыми полицейскими, купленными бандитами.





Это все можно выполнить в четыре захода:

поезжайте прямо. Справа вы заметите «Мак-Дональс», а впереди – охрану. Уничтожьте ее и грузовик, пытающийся удрать от вас. Возвращайтесь к «Мак-Дональсу» и взрывайте его;

далее езжайте по главной дороге и поверните в первый поворот налево. Докатившись до охраны, уничтожьте ее, потом взорвите ангар с надписью «Warehouse»;

вернитесь к дороге и следуйте по ней. Повернув направо на следующем перекрестке, взорвите охрану и стоящий неподалеку ангар;

опять по главной дороге, опять охрана и опять «Мак-Дональдс».

На этом ваша миссия успешно закончится. Чтобы выполнить ее, наберите как можно больше боеприпасов, так как на несчастные «Мак-Дональдсы» уходит столько патронов, что хватило бы разгромить бы два-три джипа.

Foxy Cat

Рекомендуемые автомобили: Leopard XLC, Courcheval Royale, Hearse.

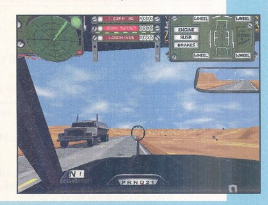
Катаясь по просторам саванны, вы услышите сигнал бедствия. Тут же определив по голосу Кошечку-Фокс, вы спрашиваете ее, в чем дело. Оказывается, на одно увеселительное заведение (видимо, любимое заведение Тауруса) напала пара полицейских, которые пытаются полностью разрушить это здание.

Ваша задача: не дать копам завершить их грязное дело. Проехав немного прямо, поверните налево на первом перекрестке. Добравшись до здания, убейте двух полицейских, далее встаньте на переезде, с которого вы недавно спускались, и уничтожайте всех, кто попытается проехать им на помощь.

EviL LaugH, Роман Облизин

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»



НОВОСТИ

Компания *MicroProse* сообщила о назначении Роберта Ботча (Robert Botch), ветерана в области разработки программного обеспечения и игр, главным вице-президентом по вопросам маркетинга. Ботч будет выбирать основные маркетинговые направления компании. «Ключ к успеху в этой области – представлять продукт в разных секторах рынка поразному. Мы намерены уйти от устоявшихся маркетинговых операций и найти альтернативные варианты, чтобы получить не только постоянных клиентов, но и покупателей массового рынка», – сказал после своего назначения Ботч.

***

Компании *Raven Software* и *Activision* недавно сообщили о начале работ над игрой **Heretic 2**. Эта игра, как и первая часть, будет основана на энджине наиболее популярного и патриархального трехмерного боевика (тогда это был **Doom**, сейчас это **Quake 2**). И с тех пор, как прошел официальный анонс проекта, разработчик – компания *Raven* – небольшими порциями выкидывает информацию по игре. Сейчас новую информацию сообщил Брайн Пелтиер (Brian Pelltier). Он подробно остановился на системе прицеливания и принципах режима deathmatch.

В игре будут два режима прицеливания, которые Пелтиер сравнил с системой игр **Doom** и **Quake**. В первом случае герой будет стрелять вперед, попадая во все, что находится перед ним. При этом будет работать функция автоприцела. Второй же вариант станет более профессиональным – герой будет стрелять точно туда, куда смотрит камера. При этом для облегчения прицеливания будет возможность включить перекрестье.

Насчет режима deathmatch Брайн сообщил, что прежде всего в компании хотели сделать несколько вариантов внешнего вида и форм игрока для наиболее легкого ориентирования большого числа игроков в сети. Но это достаточно сложный процесс, так как для героя будет сделано более тысячи кадров анимации, и рисовать еще несколько таких же героев – нелегкая задача. Так что, скорее всего, в игре будет только одна фигура, но зато можно будет подобрать к ней цвет не только одежды, но и кожи на любой вкус.

Первый показ игры, которая, возможно, станет мощным и достойным противником Tomb Raider'у, состоится на выставке компьютерных игр E3 в мае этого года.

***

Компания *Mythos*, разработчик игры **X-COM**, сейчас ведет работу над игрой **Duel: The Mage Wars**. Игра должна появится осенью 1998 года и будет издана компанией *Virgin Interactive*. В **Duel: The Mage Wars** будет трехмерный мир с 30 местностями. Также в игру будет включена поддержка многопользовательского режима. Многие игровые критики уже сейчас говорят о том, что **Duel: The Mage Wars** сможет наконец-то «сменить на посту» известную стратегическую игру компании *MicroProse* **Master of Magic**.

***

Компания *Megamedia* открыла веб-сайт, посвященный игре **Ancient Conquest** (http://www.Ancientconquest.Com). На нем есть картинки, информация о игре, а также секция для бета-тестеров. Игра представляет из себя в основном морскую стратегию в реальном времени.

***

Software Publishers Association сообщила о проведении ежегодных награждений престижной премией Codie за достижения в области компьютерных игр. В номинации «Лучшая приключенческая и ролевая игра» победу одержала **Diablo**, она же стала лучшей многопользовательской игрой. Лучшим боевиком и аркадой стала игра **Starfleet Academy**, в спортивной категории победу одержала **Links LS 98**, лучшей стратегией была названа **Command & Conquer: Red Alert**, ну а самым удачным мультимедийным продуктом – **Riven: The Sequel to Myst**.

***

Компания *Nihilistic Software Inc.*, новичок, с которым связано несколько недавних скандалов (ради нее оставили свою работу видные разработчики игр **Dark Forces**, **Jedi Knight: Dark Forces 2**, **Descent**, **Descent 2** и **Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity**), подписала соглашение с компанией *Activision*. И теперь именно эта видная издательская компания будет издавать и распространять продукты *NSI*. Программист и дизайнер Рей Греско (Ray Gresko), программист Роберт Хубнер (Robert Huebner) и компьютерный художник и дизайнер уровней Стив Титц (Steve Tietze) являются костяком *Nihilistic*.

По условиям соглашения, *Activision* издаст ближайшие три игры, которые разработает компания. И первой из этих игр станет 3D-ролевой продукт, который должен появиться к осени 1999 года.

***

Компания *Accolade* сообщила список игр, которые будут представлены на выставке E3. Среди них **Test Drive 5** с 11 новыми трассами и 5 новыми машинами, **Test Drive: Off Road 2**, основанная на энджине **TD4** с более чем восемью лицензированными машинами для бездорожья, **StarCon**, четвертая часть популярной серии, **Readline** – игра о мрачном бандерском будущем, **Hardball 6** – очередная бейсбольная игра на новом 3D энджине.

***

Компания *«Дока»* в марте получила достаточно приятный сюрприз. Одна из ее ранних разработок, игра **Pinball**, заняла 10-е место в двадцатке лидеров в официальном немецком хит-параде. Особую гордость вызывает то, что эта игра, одна из первых полностью российских разработок, вошедших в западный хит-парад в соседстве с такими западными разработками как **Titanic**, **WarCraft 2**, **MDK** даже обогнала некоторые из них.

Информационное агентство «Galaxy Press»

SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY



Разработчик	Zombie
Издатель	Ripcord
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	3D-«action»
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95 + + DirectX 5.0.
Процессор – Pentium 200 (если нет 3Dfx) или Pentium 166 (если есть 3Dfx).
Место на жестком диске – 60 Мб.
Память –16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Привод CD-ROM – восьмискоростной.
Место на жестком диске – 60 Мб.
3Dfx-акселератор.



Рейнджеры в PC-играх... какие ассоциации возникают у бывалого игрока? «А-а, – скажут некоторые, – была такая игра под названием **Seal Team**». Была, и если кто-то в нее играл, то знайте: **SpecOps** – это ни что иное, как **Seal Team 2**. На сегодняшний день это сто-



процентный хит компании *Zombie*, известной такими играми, как **Fire & Ice** и **ZPC**.

Почему хит? Просто потому, что у этой игры очень мало недостатков. Пройдя ее, вы смело можете говорить, что на себе испытали все «радости» войны в Корее или за Полярным кругом. Играя в **SpecOps**, вы убедитесь, что все элементы пейзажа – от листиков на деревьях до бород на лицах «наших» (т. е. русских) «черных беретов» – выписаны с любовью и даже с каким-то обожанием. Тоже самое можно сказать о звуках: пение птиц, стрекотание сверчков, сухие автоматные очереди и глухие крики смертельно раненых (именно раненых!) врагов – все это есть в **SpecOps**. Теперь о героях игры. Глядя на мощные спины ваших солдат, на их плавный бег и выстрелы навскидку, начинаешь верить в то, что это реальные люди.

Кстати, о недостатках: главный из них – это отсутствие многопользовательской игры. Второй недостаток – отсутствие возможности перенастроить клавиатуру. Мелочь, а раздражает...

Управление

Что бросается в глаза, так это обилие клавиш управления. Чего стоит только количество всевозможных приседаний-разгибаний-прыжков! Еще больше удивляет всякое отрицание права выбора, т. е. ваша полная неспособность что-либо изменить в управлении.

`Стрелки` – Переместиться соответственно вперед, назад, влево или вправо.
`Ctrl` – Открыть огонь из выбранного оружия.
`Пробел` – Бросить гранату.
`X` (удерживать) – Использовать оптический прицел (только для Снайпера или Автоматчика).
`Shift+стрелки` – Медленное передвижение (поворот); лежа – ползти; для Снайпера (Автоматчика) – ускорить скроллинг в режиме снайперского огня.
`Esc` – Пауза.
`Alt+стрелки` – Стрэйф (приставной шаг); сидя или лежа – перекатиться.
`[ или ]` – Следующий или предыдущий предмет в Inventory.
`Enter` – Использовать выбранный предмет.
`A` – Встать.
`Z` – Сесть; при повторном нажатии – лечь.
`N` – Прибор ночного видения.
`Tab` – Переключиться между рейнджерами.
`R` – Перезарядить оружие.
`G` – Компас.
`H` – Показать здоровье.
`H + Enter` – Аптечка.

Команды второму рейнджеру

`End` – «Стоять!» (приказать напарнику остановиться).
`Del` – «Убей их!» или «Прикрой меня!» (открыть огонь по врагу).
`Home` – «За мной!» (советуем сразу в начале игры дать эту команду).
`Pg Dn` – «Торопись!» (приказ догнать вас).
`1` – Assault Rifle (M16).
`2` – Machine Gun (пулемет).
`3` – Grenade Launcher (гранатомет).
`4` – Sniper Rifle (снайперская винтовка).
`5` – Shotgun (дробовик).
`6` – Rocket Launcher (ракетница).
`7` – SubMachine Gun (пистолет-пулемет).
`8` – Special (специальное оружие).
`F1` – Help (помощь).
`F4` – Вращающаяся камера.
`F5` – Default (камера).
`F6` – Вид сбоку.
`F7` – Вид сверху.
`F8` – Вид из-за плеча.

Предыстория

Во время Гражданской войны (американской) было решено создать спецподразделение рейнджеров. Их основной задачей была разведка, а основным девизом стала фраза «Rangers lead the way» (Рейнджеры прокладывают дорогу).

Вы управляете группой из двух солдат. Солдаты могут быть нескольких типов – Стрелок (Rifleman), Автоматчик (Machinegunner), Гренадер-Подрывник (Grenadier), Снайпер (Sniper). Естественно, что вы можете менять своих бойцов (нажатием клавиши `Tab`). Действие происходит в пяти различных районах: Россия (некий Voronye Forest), Северная Корея (Kapsan Mountain), Колумбия (Magdalena River), Гондурас (Sierra de Soconusca), Афганистан (Kabul). В каждом регионе вам надо будет выполнить три задания. Они, как правило, заключаются в том, чтобы взорвать какой-нибудь стратегически важный объект (в миссии пятой-шестой начинаешь чувствовать себя мелким хулиганом – крови в игре нет, жестокости тоже; возникает ощущение, что ты просто бегаешь и портишь чужое имущество). Оригинально отсутствие заставок перед миссиями – вам показывают slideshow, подчеркивая тем самым документальность и реальность происходящего.

Инвентарь

Satcom Radio – рация. Без нее уважающий себя рейнджер как без автомата. По ней вам предстоит докладывать о каждой выполненной мисси. Внимание! Если вы не доложили об успехе по рации (т. е. не нажали `Enter`), миссия не считается выполненной.

Night Vision Goggles – прибор ночного видения. Все окрашивается в естественно-зеленый цвет. Это, конечно, неприятно, но без него как без рук, потому что, например, во время первой миссии (вы действуете ночью) без NVG вы прицелиться нормально не сможете.

Smoke Grenade – дымовая граната (шашка). И так все понятно, только ваш покорный слуга этим не пользовался – нет необходимости...

Frag Grenade – настоящая граната, но попасть ею куда-либо, мягко говоря, нереально, т. к. нужно, чтобы цель была на определенном расстоянии, в противном случае – недолет или перелет.

Claymore Mine – мина, конечно. Есть несколько путей использования: вы можете ее просто положить, предоставив самой себе (т. е. врагам), либо вы можете положить ее и взорвать при помощи Claymore Clackers (здесь же, в Inv.). Предупреждение – когда появится меню Inv., учтите, что при нажатии `Enter` предмет не выбирается, а используется.

Satchel Charge – взрывчатка, или С-4; используется для уже упомянутых выше актов вандализма по отношению к объектам стратегической важности. Предупреждение: взрыв очень мощный, запросто может свалить дерево (это не шутка), причем свалить прямо на вас...

GPS – компас. Если вы потерялись, компас – лучший выход из положения, так как показывает не только стороны света, но и направление, куда нужно идти, т. е. waypoint'ы.

Меню оптического прицела

Вызывается клавишей `X`, управляется с помощью клавиш `]` или `[`.

2 X Scope – оптический прицел, на экране появляется перекрестие прицела.

Acog – приспособление вроде продвинутых NVG: все светло и никакого зеленого цвета.

Binoculars – бинокль.

Рейнджеры

Ниже будут приведены краткие характеристики каждого типа рейнджеров.

Rifleman

Этот рейнджер хорош для боя на средних и коротких дистанциях. Благодаря снайперскому прицелу легко снять врага, удаленного от вас на достаточно большое расстояние; если дело доходит до ближнего боя, М4 также легко справится с любым неприятелем.

Grenadier

Это воин – для фанатов подрывного дела, так как подствольный гранатомет 203 на первых порах является единственным «нормальным» взрывающим оружием (гранатой не попадешь, с satchel charge'м не добежишь). Очень рекомендую. Правда, нет satchel charge– ну да это не беда. Обойдемся.

Machinegunner

Автоматчик – универсальная машина для истребления вражеской живой силы. Огромное количество патронов (100 в обойме) и легкость попадания.

Sniper

Лучший боец на больших расстояниях. Четырехкратное увеличение творит чудеса, но только если вы сумеете вовремя переключиться на второго рейнджера (очень желательно – machinegunner'а).

Reconnaissance

Используется в основном для подрывных работ. В рядовых миссиях, как правило, бесполезен, но есть миссии, где без него не обойтись (см. ниже).

Close Quarter

Самый бесполезный из всех. Shotgun – это, конечно, хорошо (убивает с первого раза), но скорострельность низкая, и перезаряжаться приходится постоянно. В общем, не берите его с собой, не надо.

Замечание!

Общую характеристику для каждого рейнджера, прочитать желательно, но не следует забывать, что практически всех бойцов можно «уравнять» между собой, подбирая оружие погибших врагов. Рано или поздно вам все равно придется перейти на АК-47 и забросить все свои дробовики и ракетные установки куда подальше.

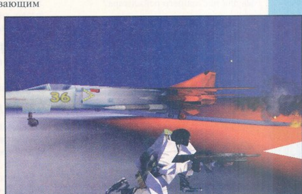
Миссии

Voronye Forest. Russia

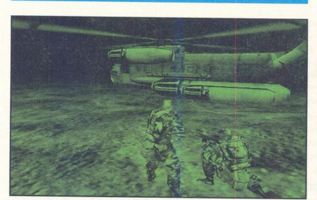
Phase 1

Ваше задание – уничтожить вражеский лагерь. Для задания желательно взять хотя бы один satchel.

Можно обойтись и без satchel'а (здесь его можно заменить на GL или даже гранату). Миссия ночная, поэтому приготовьтесь к неудобствам, связанным с NVG. Главный совет – не взрывайте грузовик сразу, дайте ему доехать до базы. В противном случае из него выскочат злые владельцы (или водители) и попытаются сорвать на вас свой праведный гнев (их всего двое, но многое зависит от того, на каком уровне сложности вы играете). Когда вы придете на базу, прикажите напарнику прикрывать вас, а сами палите по командному центру из гранатомета.









Phase 2

Ваше задание – достать некий Starlos Data Module. Извлекать его надо из самолета, разбившегося (сбитого) в районе Вороньего Леса. После того как SDM будет в ваших руках, следует взорвать кабину самолета.

Выполняется миссия весьма просто – в самом начале вы включаете компас и бежите по заданному направлению. Через несколько секунд вы начинаете встречать обломки самолета, разбросанные по всему лесу, а еще через минуту – жалкие остатки кабины. Вы используете ключ (в меню Inv.) над черным отверстием, чуть повыше кабины. Закладываете satchel, ставите его секунд на 25 и бежите в нишу (на северо-западе от кабины, у подножия горы). Бах!.. Миссия пройдена.

Phase 3

Ваша цель – добежать до своего вертолета вместе с SDM. По дороге надо взорвать три зенитки. Но разве это проблема для настоящего рейнджера?

Зенитки практически рядом, так что взорвать их весьма просто. Другое дело – это найти вертолет. А найти его надо в нише, опять-таки у склона горы.

Kapsan Mountain. North Korea

В Корее вы получите новый тип рейнджера – Снайпера (см. выше).

Phase 1

Ваша задание – взорвать радар и мост.

К радару вас выведет дорога на базу, а вот чтобы попасть к мосту, придется вспомнить бойскаутскую молодость (а какая еще могла быть у рейнджера молодость?) и сориентироваться по компасу. Единственная проблема – второй рейнджер на этот раз будет дичать и убегать в лес. Отсюда мораль: «Почаще переключайтесь между солдатами, чтобы избежать потерь».

Phase 2

Теперь от мелкого пакостничества вы перейдете к самому настоящему вандализму. Вам приказано взорвать 4 «МиГа» и 4 ракетных установки.

Располагаются «МиГи» на одной взлетной полосе, так что особых проблем возникнуть не должно. Вот ракетные установки – это забавно. Дело в том, что надо взрывать не машины, на которых установлены ракеты, а сами ракеты. Также на этой миссии вам встретятся два броневика. Технология борьбы с ними выдержана в духе 1941 года. То есть надо бросаться под (!) броневик и закладывать satchel, и чем сильнее вы прижметесь к машине, тем меньше вероятность, что вас подстрелят.

Phase 3

Ваша задача – взорвать три бака и радар.

Здесь вы встретите небольшие бочки с горючим. Будьте осторожны! Если большие баки никак не реагируют на автоматные очереди (только взрывчатка!), то эти бочки стрельбы не любят и легко взрываются.

Первые два бака и радар вы встретите, идя по дороге, то есть в этой части все предельно просто. С третьим баком гораздо хитрее – в начале миссии надо свернуть направо, там он и будет.

Magdalena River. Columbia

Вашего полку прибыло! Теперь воевать можно двумя новыми солдатами – Reconnaisance и Close Quarter.

Phase 1

Ваша задача на этот раз несколько отличается от обычных хулиганских выходок рейнджеров. Приказано захватить в плен некоего полковника Marcos'a. Между делом надо перебить его телохранителей, а потом сообщить обо всем по радио.

Что тут можно сказать? Пользуйтесь компасом – он, как известно, прекрасно осведомлен о том, где находится полковник. Чтобы захватить последнего, вам надо просто подбежать к нему, после чего его руки опустятся и он перейдет в ваше полное распоряжение. Издеваться над пленником, кстати, нельзя – за его смерть вам грозят словосочетанием mission failure.

Phase 2

На этот раз вам предстоит лишить крова колумбийских солдат – взорвать их казармы (или бараки; называйте как хотите) и вышки.

Остерегайтесь снайперов на этих самых вышках. Вы их легко узнаете по нехарактерной для компьютера меткости. Помимо снайперов ваши бравые ребята будут постоянно натыкаться на мины-ловушки. Их даже нельзя назвать опасностью – когда вы на нее наступаете, появляется надпись Get Down! Причем висит она на экране достаточно долго, чтобы ваш рейнджер мог убежать на безопасное расстояние. Можно, конечно и лечь, но в таком случае постоянно отстающий напарник с радостным криком подбежит к ведомому и тоже ляжет... костьми. Насчет прохождения миссии как таковой сказать особо нечего. Все то же: бегите по компасу, закладывайте satchel'ы и отбегайте подальше.

Phase 3

Ваше задание – разнести центр по переработке коки (растения, из которого получают кокаин). Лучше всего использовать для этого satchel'ы. Между делом опять-таки надо перебить всех охранников. В конце миссии нужно бросить дымовую шашку (бросать надо в центр базы) и ждать бомбардировщиков. Потом, как и положено, идти к вертолету. По компасу.

Sierra de Soconusca. Honduras

Phase 1

Ваша первоочередная задача – взорвать главные ворота (Main Gates), одновременно перестреляв всех вражеских солдат.

Весьма и весьма прямолинейная миссия – надо просто бежать по компасу, отвлекаясь время от времени, чтобы нажать клавишу `Ctrl`. И все.

Phase 2

Наступил Судный День! Сколько раз вас передергивало при виде очередного рекламного ролика? Теперь вам надо рассчитаться с телевидением, взорвав машину (точнее, спутниковую антенну)

какой-то телестудии. А заодно надо захватить в плен Sub Commander'а (зам. командира врага).

На эту миссию очень желательно взять одного Grenadier'а. Просто машины лучше взрывать из гранатомета, нежели мучаться с satchel'ами или, того хуже, с гранатами. Можно даже не смотреть на компас – бегите по дороге. Главное, чтобы не убили Grenadier'а. Поэтому вторым рейнджером лучше брать, скажем Machinegunner'а, чтобы обеспечить прикрытие. Можно, конечно, взять оружие у одного из убитых и пополнить им арсенал Grenadier'а – решайте, что вам больше подходит.

Машину надо взрывать, стреляя не в кабину, не в центр, а именно по «тарелке» – иначе ничего не выйдет. Когда выбежит Sub Commander, опять-таки просто подбегите к нему.

Phase 3

Последняя фаза в Гондурасе. Как и положено, в конце миссии вам предстоит сесть в вертолет. Перед этим надо всего лишь отбить у гондурасцев ящичек с плутонием.

Самое интересное в этой миссии – компас. Его стрелка может показывать в любую сторону, кроме той, где лежит этот контейнер. Поэтому придется рассказать о миссии «по шагам».

Вам нужно подняться наверх по лестнице рядом с Monster Truck'ом. Затем идите по туннелю до ближайшего поворота налево. После узкого мостика (с двумя солдатами) надо повернуть налево и обратить внимание на груду деревянных ящиков – они-то вам и нужны. Пристрелив солдата, который прячется в этих ящиках, возьмите контейнер – и вперед, к вертолету!



Kabul. Afghanistan

Самое милое здесь то, что разработчики не пошли по пути фильма Rambo 3, т. е. вашими врагами здесь являются не наши (российские) солдаты, а местные бандиты, известные как «душманы».

Phase 1

Вернемся к хулиганству... Надо взорвать некий Rocket Launcher, параллельно с этим очистив зону от врагов.

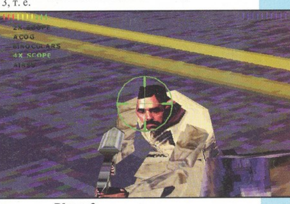
Воевать на этот раз будем в городе. Бежать надо по компасу (после Гондураса его, видимо, починили). Единственный момент, где можно запутаться, это начало уровня. Бежать надо по дороге, не сворачивая вправо, в противном случае вы упретесь в непробиваемую стену. Очень советую взять на миссию Снайпера.

Phase 2

Началось! Не миссия, а просто рай для подрывника – надо взорвать одни ворота и три зенитки. Уничтожение всего персонала крепости подразумевается само собой.

Почему «началось»? Да потому, что ни на эту, ни на следующую миссию вам не выдадут компас, сославшись на то, что о крепости вашему командованию ничего не известно.

Перед тем как бежать к воротам (а они прямо перед вами), перебейте всех солдат в округе (это важно! Иначе вас просто расстреляют в спину), затем быстро пробегите под колючей проволокой (бежать надо действительно быстро – все подходы к крепости заминированы). Взорвав ворота, бегите внутрь и направо – к первой зенитке. Взорвите ее и бегите дальше, обогнув башню. Бегите вперед, пока не встретится вторая зенитка. Отправьте ее вслед за первой и поворачивайте обратно – к третьей зенитке, которая находится на стене, слева от входа.



Phase 3

Наконец-то рейнджеры прекратили вести исключительно разрушительные действия. Ваша миссия – спасти человека, причем не просто спасти, но и эскортировать его к вертолету. Причем не просто человека, а сенатора Соединенных Штатов Америки!

Компаса нет, но это не беда. Обогните крепость справа (т. е. бегите вперед со стартовой позиции), и рано или поздно вы наткнетесь на группу солдат, охраняющих мирного жителя, который стоит на коленях, одетый в восточную одежду преимущественно бордового цвета. Когда солдаты будут убиты (по сенатору не попадите!), надо просто подбежать к пленному, после чего тот поднимется с колен и пойдет за вашим отрядом. (Интересно, где сенатор США научился так хорошо стрелять из Калашникова?) Найти дорогу к вертолету особого труда не составит – просто бегите обратно.

Вот и все, игра пройдена. Главной наградой для вас будет проникновенная речь Первого Человека США, обращенная лично к вам. Вот он, предел мечтаний любого простого американского солдата!

Gobzik

Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

Интервью с разработчиками

Компания *Zombie VR Studios*, создатель **Spec Ops**, расположена в Сиэтле. Помимо создания игр (исключительно трехмерных), студия занимается оформлением web-страничек и рекламных проспектов, подготовкой презентаций, съемкой видеоклипов и всем, что связано с компьютерной графикой и дизайном. Одними из первых игровых проектов были **Locus** и **Ice & Fire**, стрелялка от первого лица с элементами стратегии. Нельзя сказать, что эти проекты были успешными (даже, скоре, наоборот), но, по крайней мере, они были оригинальны. Следующие творения стали, мягко говоря, еще более спорны. **Invasion Venus** не вызвала практически никакого отклика в прессе (что говорит само за себя), а **ZPC**, стрелялка от первого лица, вообще подняла бурю негодования: движок уровня **Doom**'а явно не котировался в эпоху первого **Quake**'а. Тем знаменательнее то, что именно *Zombie* выпустила такую воистину замечательную игру, как **Spec Ops**. Собственно говоря, это первый реальный проект, благодаря которому компания громко заявила о себе. Будем надеяться, что это не случайность и их следующие проекты (по крайней мере, о двух из них уже известно точ-

SPEC OPS - ИНТЕРВЬЮ


Компания Zombie VR Studios

но) также станут шедеврами. Но пока до выхода **Spec Ops 2** остается уйма времени, мы не могли не пройти мимо возможности пообщаться с разработчиками и узнать, что они сами думают о своем творении.

Нашими собеседниками любезно согласились стать генеральный директор *Zombie* Марк Лонг (Mark Long) и ведущий программист группы, работавшей над **Spec Ops**, Марк Крайтлер (Mark Kreitler).

Марк Лонг обладает, наверное, наибольшим опытом в компании по работе с технологиями виртуальной реальности. Прежде чем создать *Zombie*, Марк входил в состав советников Silicon Graphic, занимался программами Стенфордского научно-исследовательского института, работал на NASA и закрытые военные центры. Вся его работа так или иначе связана с технологиями будущего. Всего он принимал участие в восьми игровых проектах, включая, помимо собственных, такие хиты, как **Zork Nemesis**.

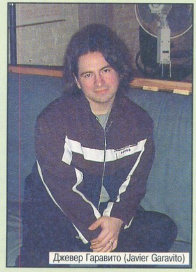
Марк Крайтлер начал работать с *Zombie* в 1995 г. Первая игра, в создании которой он принимал участие в качестве младшего программиста, была **Locus**. Он занимался написанием кодов интерфейса для нее. После незначительной работы над **ZPC** и **Invasion Venus** Марк в декабре 1996 г. присоединился к команде, ответственной за **Spec Ops**, и в течение 15 месяцев работал в качестве ведущего программиста.

ИГРОМАНИЯ: Стратегические игры и стрелялки от первого лица (First-person Shooters) – одни из наиболее популярных в Росси жанров. **Spec Ops** несет в себе достаточно свежую и интересную концепцию: смесь 3D-«action» с тактическим симулятором. Расскажите нам, пожалуйста, как родилась эта идея.

ZOMBIE: За это мы должны сказать спасибо Марку Лонгу (Mark Long). С момента выпуска нашего первого продукта Марк подчеркивал, что «погружение» в игру есть один из важнейших игровых аспектов. Его опыт военной службы в качестве рейнджера позволил ему понять, что забавное может быть и в пехотном «симуляторе». Он объединил эти две идеи и воплотил их в концепцию **Spec Ops**.

ИГРОМАНИЯ: Одной из наиболее характерных черт **Spec Ops** является максимально детализированный реализм оружия и боевых ситуаций. Во время игры создается ощущение, что это действительно настоящий симулятор действий отряда особого назначения. Так ли задумывалась игра с самого начала?

ZOMBIE: Абсолютно. Опять же Марк Лонг, создавая концепцию игры, настаивал на подчеркнутом реализме. Затем он передал разработку внутриигрового дизайна Эрику Черчу (Erich Church) и Джевер Гаравито (Javier Garavito). Будучи главными дизайнерами проекта, они постарались сохранить первоначальную идею и одновременно сделать игру интересной не только для любителей серьезных симуляторов.


Джевер Гаравито (Javier Garavito)

ИГРОМАНИЯ: Сейчас достаточно популярно включать в игры насилие, выражающееся обычно в реках текущей крови и диких стонах умирающих. Достаточно вспомнить всем известные **Quake 2**, **Carmageddon**, **Grand Theft Auto** и т. п. Но в Вашей игре, которая выглядит столь реалистично, Вы даже не применяли стандартные рисованные сцены смерти. Это что, Ваше кредо – делать теперь только политически корректные игры? (Если вспомнить **ZPC**...)

ZOMBIE: Единственная наша задача – делать игры интересными. Мы еще не выжили из ума, чтобы быть политически корректными. Что же касается насилия в **Spec Ops**... мы поняли, что просто в нем нет необходимости. Мы собирались включить в игру некоторые анимированные эффекты, например, кровь, но пришли к выводу, что раз уж игра создается в атмосфере максимальной приближенности к реальной жизни, то запекшаяся кровь и разбросанные потроха должны быть исключены из нашего проекта. Такие игры, как **Quake** и **Carmageddon**, рассматривают смерть с некой юмористической точки зрения, это нормально для них, но повредило бы **Spec Ops**.

ИГРОМАНИЯ: В Вашей игре, несомненно, выделяется графика. «Движок» слишком медлителен в программном режиме, но версия для 3Dfx потрясла нас своим действительно великолепным качеством. Создается впечатление, что Вы отдаете предпочтение аппаратно ускоренной версии. У нас есть вопрос: что вы думаете о такой модной тенденции, как создание игр только для 3D-ускорителей? Является ли 3D-ускоритель сейчас рекомендуемым или уже системным требованием?

ZOMBIE: Я считаю, что игры, создаваемые только для 3D-ускорителей, станут нормой уже очень скоро. Люди, которые покупают игры, склонны приобретать еще и такие вещи, как ускорители, и они хотят, чтобы игры использовали возможности этих устройств по максимуму. Это будет только увеличивать разрыв между программной версией и версией, написанной под какое-либо «железо». Когда это случится, программные версии продуктов превратятся в некое подобие отдельной игровой платформы: вы сможете купить **Doom** 128 для PlayStation, N64, PC с ускорителем и игру в программном ускорении. Мне кажется, что со временем программные версии продуктов будут все меньше поддерживаться разработчиками, хотя, конечно, игры, работающие без ускорителя, все же останутся.

ИГРОМАНИЯ: В **Spec Ops** *игроманы* управляют лишь двумя рейнджерами. Не кажется ли Вам, что этого слишком мало? Не лучше ли было сделать это в стиле командной игры из **Quake** deathmatch?

ZOMBIE: Мы никогда не хотели быть похожими на **Quake**. Если вы хотите безумного хаоса командной игры, то зачем покупать что-либо кроме **Quake**'а? Нет, наши цели были абсолютно другими. Замечание о том, что двух рейнджеров слишком мало, справедливо. Вначале мы задумывали доверить вам управление шестью бойцами, по три команды из двух человек. Но это, к сожалению, вызвало целый ряд технических и других проблем. В конце концов мы сократили число рейнджеров до «вас и вашего приятеля». Это позволило нам предоставить *игроманам* расширенные возможности в управлении, равно как и привело к уменьшению числа проблем, так что мы смогли со временем решить их. Сейчас мы старше и мудрее, так что вполне можем начать работу над увеличением численности вашей команды. Я надеюсь, что комбинированные действия нескольких отрядов станут ключевой частью дизайна **Spec Ops 2**.

ИГРОМАНИЯ: Если же мы заговорили о многопользовательской игре, не кажется ли Вам, что ее отсутствие является одним из наиболее серьезных недостатков вашей игры? Мы знаем, что Вы собирались включить этот режим в финальную версию игры, так почему же этого не произошло? Увидим ли мы его в каких-либо add-on'ах или же только во второй части?

ZOMBIE: Мы хотели включить многопользовательский режим, но просто исчерпали лимит времени и денег. **Spec Ops** была слишком амбициозным проектом, чтобы с него начинать серьезную деятельность, и он отнял у нас все ресурсы для того, чтобы завершить только одиночную игру. К тому же наш издатель, *BMG*, решил закрыть свое отделение по разработке игр, когда мы находились лишь на середине процесса создания. Это добавило дополнительное напряжение нашей ситуации со временем и деньгами. В каком-то роде это просто чудо, что игра вообще вышла в свет. Появится ли многопользовательская игра в ближайшем будущем? Да! Каждый в нашей команде хочет, чтобы ее включили, и, кажется, у нас есть шанс. Мы надеемся завершить к Рождеству этого года дополнительный диск, который, помимо многопользовательского режима, будет включать в себя еще несколько интересных вещей.

ИГРОМАНИЯ: К слову, что нового мы найдем в **Spec Ops 2**, если, конечно, это не коммерческая тайна? Когда игра увидит свет?

ZOMBIE: Пока еще рано говорить что-либо конкретное относительно **Spec Ops 2**. Мы собираемся взять за основу деятельность таких подразделений особого назначения, как Delta Force или SAS. Проект только в самом начале, мы еще не составили расписания, так что я не могу даже догадываться о дате выпуска. Лично я надеюсь увидеть игру завершенной к Рождеству 1999 г., но, как говориться, поживем – увидим.

ИГРОМАНИЯ: **Spec Ops** и Ваш следующий проект, танковый симулятор **SpearHead**, имеют ярко выраженный армейский оттенок. Не кажется ли Вам, что Вы слишком увлеклись военной тематикой?

ZOMBIE: Не совсем. Будущие серии **Spec Ops** будут продолжать поддерживать армейскую тему, но в скором будущем вы увидите и игры с научно-фантастическим сюжетом.

ИГРОМАНИЯ: Одной из основных проблем *игроманов* в России был и остается английский язык. Не собираетесь ли Вы и Ваш издатель заняться локализацией Ваших игр и изданием их в России?

ZOMBIE: Это напрямую зависит только от нашего издателя. По просьбе *BMG* мы предоставили немецкую, французскую и итальянскую версию **Spec Ops**. Если им потребуется русская, то мы с радостью сделаем и ее.

ИГРОМАНИЯ: Мы знаем, что у Вас уже есть опыт работы с российскими компаниями, особенно если вспомнить Ваш предыдущий совместный проект **Ice & Fire**. Хотелось бы узнать, что Вы думаете о российских производителях и об их играх (таких, как **«Гэг»**, **«Аллоды»**, **Parkan** и т. д.)?

ZOMBIE: Марк Лонг и Ким Колмер знают, несомненно, больше о российских проектах, мой опыт ограничивался общением с командой, которая работала над **Ice & Fire**. Лично мне эти ребята очень понравились – они серьезно относились к своей работе и делали все на профессиональном уровне. Во время одной из бесед с ними я узнал, что двое из них занимались до этого серьезными научными исследованиями. И это действительно было видно по их работе!

ИГРОМАНИЯ: Сейчас мы хотели бы задать несколько вопросов о Вас и Вашей команде в целом, Вы не против? Вы все в той или иной степени имеете отношение к созданию компьютерных игр, а играете ли Вы сами в игры? Если да, то каким жанрам Вы отдаете предпочтение? Назовите самые великие, по Вашему мнению, игры «всех времен и народов».

ZOMBIE: Практически каждый в нашей команде играет в игры в свободное время. Во время сражений друг против друга мы предпочитаем драки или тактические wargame. Когда играем совместно, то обычно это ролевые игры. Наиболее популярными среди нас, пожалуй, являются **Soul Blade**, **Diablo** и **Age of Empires**. Самые великие игры «всех времен и народов»? О, это сложный вопрос. Я бы сказал, **Defender**, **«Тетрис»**, **Gauntlet** и серия **Virtua Fighter**.

ИГРОМАНИЯ: Что Вы думаете о многопользовательских играх с использованием возможностей сети Интернет?

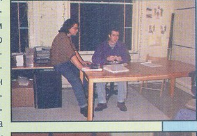
ZOMBIE: Меня они очень заинтересовали. Еще с того времени, когда я был ребенком, я всегда хотел поучаствовать в ролевой игре с сотнями или тысячами таких же игроков. Многопользовательские игры сделают эту интерактивность возможной в стольких аспектах, о которых я даже не мечтал. Что же касается других, не ролевых игр по сети, то они интересуют меня меньше, хотя это все же великая вещь. Соперничество с живым человеком и огромное количество участвующих игроков делают их захватывающими. Без сомнений, эта индустрия будет развиваться.

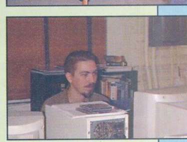
ИГРОМАНИЯ: Как Вы считаете, что важнее для действительно хорошей игры: продуманная сюжетная линия в рамках одиночной игры или четкая сбалансированность всех элементов и многопользовательский режим?

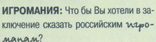
ZOMBIE: Я считаю, что это зависит только от жанра игры. Мне кажется, что для ролевых игр просто необходим сильный сценарий и захватывающее действие для одного игрока. Игры класса «action», в которых сюжетная проработка не так уж и важна, должны быть хорошо сбалансированы и должны обязательно обладать многопользовательским режимом для того, чтобы интерес к ним долго не угасал.

ИГРОМАНИЯ: И, наконец, наверно, самый сложный вопрос. Вы не могли бы дать свой прогноз на недалекое будущее: что вы думаете об индустрии компьютерных игр и о ее новых тенденциях и направлениях?

ZOMBIE: Действительно, сложный вопрос. Я полагаю, что с игровым рынком произойдет то же самое, что уже случилось с американской индустрией кино. Большинству мелких компаний-разработчиков придется объединяться с крупными издателями, если они захотят удержаться на плаву и делать игры с крупным бюджетом. Те, кто захочет создавать игры с оригинальным и ломающим каноны жанра содержанием, должны будут либо уповать на везение в поиске издателя, либо заявлять о себе посредством распространения условно-бесплатных программ через Интернет. Что касается *игроманов*, они знают, чего им ожидать. Производительность нового «железа» будет очень быстро возрастать, заставляя владельцев персоналок раскошеливаться на пару сотен долларов в год для того, чтобы их компьютер отвечал современным требованиям. В ближайшие два-три года появятся несколько новых игровых платформ. Индустрию многопользовательских игр через Интернет ждет бум популярности. Да и само занятие «играть в игры» станет более приемлемым для общества.







ИГРОМАНИЯ: Что бы Вы хотели в заключение сказать российским *игроманам*?

ZOMBIE: Главным образом – спасибо! Я видел множество откликов из России в различных рубриках новостей от людей, которые видели нашу игру и которым она понравилась. Что ж, это лестно. *Игроманам* в общем я хотел бы сказать следующее: продолжайте экспериментировать. В наступающем году вы увидите, как издатели станут держаться подальше от тех проектов, которые будут чем-то отличаться от других. Наша индустрия начала поиск следующего **Quake'**а или **Tomb Raider'**а. Издатели так заняты поиском новых хитов, что просто не будут рисковать и финансировать что-либо еще. Мы, как *игроманы*, можем дать им понять, что нам нравятся те игры, которые ломают устои и несут что-то новое. Купите себе **Quake 2**, но затем попробуйте поиграть во что-нибудь другое. В ближайшем магазине закажите себе **Bushido Blade** или **Klonoa**. Обратите внимание на **Bloody Roar** или **Poy Poy**. Рискните. Поместите заказ. Вы будете приятно удивлены, что сделали это.

ИГРОМАНИЯ: Огромное спасибо за эту беседу, с Вами было очень приятно работать. Желаем успеха и с нетерпением ждем Ваших будущих работ!

Интервью организовал и провел Дмитрий Бурковский

STAR WARS: REBELLION



Разработчик	Coolhand
Издатель	Lucas Arts
Выход	март 1998 г.
Жанр	стратегия в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

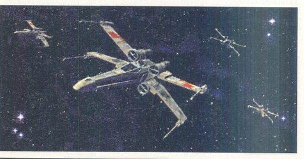
Операционная система – Windows 95 + + DirectX 5.0.
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб.
Видеокарта – PCI-совместимая, 1 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.

Star Wars: новые горизонты

Я уверен, что среди вас нет ни одного человека, который никогда не слышал о звездных войнах. На эту тему написано немало книг и сделано уже не меньше десятка игр: от откровенно детских аркад типа Yoda Stories до превосходных космических симуляторов TIE Fighter или 3D-«action» вроде Jedi Knight. И теперь фирма Lucas Arts решила освоить рынок стратегий. «Восстание» анонсировалось как стратегия в реальном времени, но, на мой взгляд, представляет собой пошаговую стратегию с лимитом времени на обдумывание хода.

Эта игра на сегодняшний день является, пожалуй, единственным реальным конкурентом **Master of Orion 2**. В ней неплохо продуман экономический механизм (что не удалось сделать создателям **Imperium Galactica**), отлично реализованы космические бои (чего не хватало **Pax Imperia 2**), есть многочисленные возможности для шпионских и диверсионных действий (что было несколько не проработано в **Master Of Orion 2**). Есть в **Rebellion**, конечно, и недостатки (отсутствие наземных боев, слабый набор технологий и отсутствие возможности самим конструировать космические корабли и т. д.), но они не могут испортить общее впечатление.





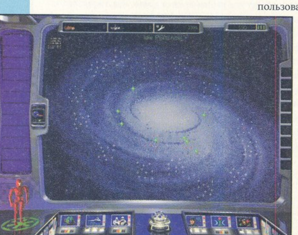
Экономика

Ресурсы

В **Rebellion** нет денег, золота и т. п. Вся экономика строится на добыче и переработке ресурсов. Каждый день ваши добывающие предприятия (Mine) извлекают сырье (Raw materials) и отправляют его на очистительные заводы (Refinery). Продукция очистительных заводов – это Refined parts и Maintenance points. В верхней части экрана находятся 3 счетчика.

Raw materials – необработанные материалы. Увеличение этого показателя говорит о недостатке очистительных заводов. Количество получаемого сырья зависит от числа контролируемых вами добывающих предприятий. Если этот счетчик на нуле, значит, все добытое сырье обработано.

Refined parts – нужны для постройки всех объектов в **Rebellion**. Вы получаете их ежедневно, и они автоматически распределяются по вашим производствам. Счетчик показывает только неиспользованный остаток. Количество получаемого материала зависит от числа контролируемых вами добывающих и очистительных предприятий. Нулевой показатель означает, что у вас недостаточно ресурсов для одновременного производства всех строящихся в данный момент объектов (постройка будет производиться в порядке живой очереди).



Maintenance points – необходимы для поддержания всех объектов в игре (кроме персонажей, добывающих и очистительных заводов) в рабочем состоянии. Этот показатель говорит не о количестве ваших запасов, а о том, сколько заводов и юнитов вы еще можете построить; может увеличиваться при постройке или захвате добывающих и очистительных заводов и при уничтожении ваших кораблей, армий и т. п. В противоположных случаях уменьшается.

Энергия

Каждое сооружение на планете требует единицу энергии (Energy Point). Количество EP варьируется от 0 до 15 и почти никогда не изменяется.

Постройки

Оборонные сооружения

KDY-150 – ионная батарея, слабая и практически бесполезная.

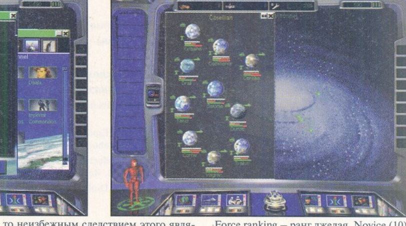
LNR I – лазерная батарея, уничтожает корабли врага при проведении бомбардировки.

LNR II – улучшенная версия лазерной батареи, оптимальное соотношение цены и производительности.

GenCore I – планетарный щит, служит для защиты наземных построек и армий от бомбардировок. Дорогая штука.

GenCore II – улучшенный планетарный щит, дешевле и эффективней.





Все оборонные постройки полезны также при защите от десанта. Планета с двумя и более щитами считается неприступной для десанта.

Постройки добывающей отрасли

Mine – ресурсодобывающее предприятие.

Refinery – ресурсоперерабатывающее предприятие.

Для оптимальной производительности соотношение mines и refineries должно быть 1:1. Как правило, добывающая отрасль хорошо сбалансирована, если же у вас ощущается сильная нехватка какого-либо вида предприятий ресурсной отрасли, то имеет смысл подумать о покупке или захвате недостающих сооружений. Вы получите повышенный выход продукции с пары (добывающий плюс перерабатывающий) заводов, если они расположены на одной планете.

Производственные сооружения

Construction Yard – строительное предприятие.

Training Facility – военный завод, предназначен для производства армий и спецподразделений.

Shipyard – верфь, служит для постройки флота.

Со временем вам станут доступны улучшенные версии всех этих сооружений.

Персонажи

Персонажи в **Rebellion** – реальные герои **«Звездных Войн»** – делают игру разнообразной и оригинальной. Помимо деления на имперских и повстанческих, персонажи делятся на главных и обычных. Параметры обычных персонажей могут незначительно дифференцироваться от игры к игре. Они генерируются случайно, но в довольно жестких рамках. Способности главных персонажей от игры к игре не изменяются. На повышение и понижение характеристик ваших героев влияют выполнение миссий и некоторые события в Галактике. Например, если Император покидает родной Coruscant, то неизбежным следствием этого является сильное снижение Leadership rating имперских персонажей (сказывается отсутствие централизованного управления)...

Главные герои Империи

Darth Vader – без сомнения, самый сильный персонаж в игре, Темный Джедай Мастер. Может обучать подающих надежды имперских джедаев, если таковые будут обнаружены...

Emperor Palpatine – олицетворяет собой высшую власть в Империи, тоже носит звание Темного Джедая Мастера.

Главные герои Альянса

Mon Mothma – президент. Она является основателем повстанческого Альянса и заклятым врагом Императора.

Luke Skywalker – сын Дарта Вэйдера. Единственный (пока) джедай на стороне повстанцев, может обучать джедаев. Имеет изначально низкий потенциал Силы, но быстро прогрессирует.

Han Solo – капитан Соло способен выбраться невредимым почти из любой заварушки. Соло периодически подвергается атакам имперских охотников за головами. Соло и персонажи, путешествующие в его компании, передвигаются значительно быстрее (Millenium Falcon бонус).

Leia Organa – принцесса Лея. Выдающийся дипломат, сыграла одну из критических ролей в уничтожении первой Звезды Смерти. Если Лея присутствовала на первой встрече Люка Скайуокера и Дарта Вэйдера, то у нее появятся способности джедая.

Основное предназначение всех персонажей – выполнение миссий. Также некоторые из них могут руководить флотами и планетными гарнизонами.

Способности персонажей

Diplomacy rating – умение вести переговоры.

Espionage rating – шпионские навыки и умение проводить тайные операции.

Combat rating – боевые качества.

Leadership rating – организаторские и полководческие таланты.

Force ranking – ранг джедая. Novice (10) – Trainee (20) – Jedi Student (80) – Jedi Knight (100) – Jedi Master (120). В скобках указано необходимое для достижения данного ранга количество единиц Силы.

R&D Capabilities – способность к исследованиям.

Possible command rank – возможные назначения на командные посты.

Джедаи

Чтобы проверить персонаж на наличие способностей джедая, нужно поместить его на одну планету с Дартом Вэйдером (для Империи) или Люком Скайуокером (для Альянса) и продержать там как минимум один день. Jedi Training длится более двух месяцев. При успешном завершении миссии Сила учеников возрастает, но, чтобы повысить ранг джедая, может потребоваться несколько миссий.

Замечено, что среди повстанческих персонажей намного больше джедаев, чем среди имперских.

Скайуокер должен иметь ранг не ниже Jedi Student, чтобы распознать джедая, и не ниже Jedi Knight, чтобы обучать. Люк начинает игру как Trainee, но когда он выполняет миссии на имперских планетах, его Сила растет. Спустя некоторое время Люк отправится навестить Йоду на Dagobah и получит ранг Jedi Student. После этого его Сила будет увеличиваться при столкновениях с Императором и лордом Вэйдером (если он не будет пойман). Достигнув высокого ранга (Jedi Knight или Jedi Master) он, вероятно, сможет победить Дарта Вэйдера и даже самого Императора в Финальной Битве...

Финальная Битва

Если Скайуокер столкнулся с Вэйдером и был схвачен, то (если Сила Люка больше 60 единиц) они отправляются в Coruscant к Императору для Финальной Битвы. Исход Финальной Битвы зависит также от Силы Скайуокера: при ранге ниже Jedi Knight он будет ранен и останется в плену, а при более высоком ранге сбежит, прихватив с со-

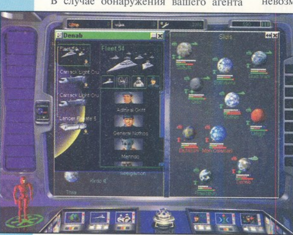
бой Императора и Вэйдера в качестве пленников.

Маленькая хитрость: если вы играете за Империю и Вэйдер поймал Скайуокера, успевшего набрать высокий ранг, то есть возможность бесконечно оттягивать Финальную Битву, отсылая Вэйдера и Императора на миссии в отдаленные системы. Имейте в виду, что после каждой миссии они будут возвращаться в Coruscant, и ваша задача заключается в том, чтобы не допустить полного сбора этой троицы.

Миссии

На задание могут быть посланы персонажи и спецподразделения в любом количестве и в любой пропорции.

Присутствие на вашей планете большого гарнизона, генерала и персонажей значительно снижает вероятность успеха вражеских миссий. Это относится и к вашим миссиям на вражеских планетах. В случае обнаружения вашего агента врагами он может уйти невредимым, быть схваченным или убитым (в зависимости от боевых качеств персонажа и крутизны оппозиции). Вероятность успеха миссии можно повысить, увеличив размер команды. Вероятность обнаружения ваших агентов можно снизить, создав группу прикрытия: в меню создания миссии в правом верхнем углу находится переключатель на меню создания группы прикрытия (decoys), где вы можете разделить команду на отряд, непосредственно выполняющий задание, и группу прикрытия. Некоторые миссии (типа Sabotage) имеют большие шансы на успех при небольшом (1–2 персонажа) основном отряде.



Использование спецподразделений в миссиях

Noghri Death Commandos: Abduction, Assassination, Rescue.

Imperial Commandos: Insite Uprising, Sabotage, Subdue Uprising.

Imperial Espionage Droid: Espionage.

Imperial Probe Droid: Reconnaissance.

Infiltrators: Abduction, Death Star sabotage, Rescue, Sabotage.

Guerrillas: Insite Uprising, Subdue Uprising.

Bothan Spies: Espionage.

Longprobe Y-Wing Team: Reconnaissance.

Важные для выполнения миссии качества персонажей

Leadership Rating: Insite Uprising, Subdue Uprising.

Espionage Rating: Espionage, Death Star sabotage, Rescue, Sabotage.

Combat Rating: Abduction, Assassination, Death Star sabotage, Rescue, Sabotage.

Diplomacy Rating: Diplomacy.

Список миссий

Abduction – похищение вражеского персонажа.

Assassination (доступно только для Империи) – убийство персонажа повстанцев. Главных героев убить практически невозможно.

Death Star sabotage (доступно только для Альянса) – уничтожение Звезды Смерти.

Diplomacy – повышение лояльности ваших или исследованных нейтральных планет.

Espionage – получение детальной информации о планете и проводимых на ней вражеских миссиях.

Facility Design Research – исследование новых типов заводов и защитных сооружений. Для миссии требуется персонаж, способный к данному исследованию, и планета с Construction Yard.

Insite Uprising – организация восстания на планете противника.

Jedi Training – обучение Джедая. Повышение характеристик персонажей, способных использовать Силу. Требуется Дарт Вэйдер или Люк Скайуокер плюс дружественный персонаж, способный использовать Силу (или несколько таких персонажей).

Rescue – спасение персонажей из плена.

Reconnaissance – получение общих сведений о планете.

Recruitment – вербовка персонажей. В миссии может участвовать только главный персонаж.

Sabotage – уничтожение любого сооружения, корабля, отряда...

Troop Design Research – разработка новых типов войск. Необходим персонаж, способный к данному исследованию, и планета с Training Facility.

Subdue Uprising – подавление восстания на своей планете.

Ship Design Research – проектирование кораблей. Необходим персонаж, способный к данному исследованию, и планета с Shipyard.

Используйте `Shift` + левую кнопку мыши для создания групп, правильно выбирайте цель для миссии (вражеский персонаж для Abduction, планета для Diplomacy и т. д.).

Ваш космофлот

Звездолеты

Старфайтеры – маленькие истребители. Быстро строятся и еще быстрее погибают.

Империя

TIE Fighter – очень слабый истребитель.

TIE Interceptor – улучшенная модель; высокая маневренность и мощные лазеры.

TIE Bomber – применяется для атаки больших кораблей и бомбардировки планет.

TIE Defender – лучший имперский истребитель; оснащен щитом, гипердвигателем, мощными лазерами и торпедами; эффективен против любых целей.

Все имперские истребители (кроме TIE Defender) не имеют щита и гипердвигателя.

Альянс

A-Wing –высокоманевренный истребитель.

X-Wing –стандартная модель.

Y-Wing – применяется для атаки больших кораблей и бомбардировки планет.

B-Wing – многофункциональный истребитель с тяжелым вооружением и щитом повышенной мощности.

Все повстанческие истребители оснащены щитом и гипердвигателем.

Корабли

Транспорты – небольшие корабли для перевозки наземных войск. Имеют слабое вооружение или вообще не вооружены.

Империя: Galleon, Star Galleon.

Альянс: Bulk Transport, Medium Transport.

Носители – корабли для перевозки старфайтеров. Довольно слабо вооружены.

Империя: Imperial Escort Carrier

Альянс: Alliance Escort Carrier

Боевые корабли – это, собственно, и есть ваш флот. Эффективность боевого корабля можно оценить по его стоимости, размеру, вооружению, мощности щита. Некоторые боевые корабли имеют отсеки для транспортировки армий и истребителей.

Империя

Assault Transport – быстрый кораблик, может применяться против истребителей и перевозить один отряд армии. Дешево производить, но дорого содержать.

Carrack Light Cruiser – небольшой многопрофильный корабль. Дорого производить, дешево содержать.

Imperial Dreadnaught – устаревшая модель; слабое вооружение.

Imperial Star Destroyer – большой корабль, классическая модель; хороший щит и вооружение; применяется для атаки кораблей.

Imperial II Star Destroyer – более чем в три раза мощнее обычного ISD.

Interdictor Cruiser – средний корабль с мощным щитом и слабым вооружением. Оснащен проекторами гравитационного колодца, позволяющими предотвратить отступление вражеского флота в гиперпространство.

Lancer Frigate – небольшой корабль, очень эффективен против истребителей.

Strike Cruiser – средний корабль, мощный щит, среднее вооружение. Неоправданно дорог.

Super Star Destroyer – огромный корабль с превосходным щитом и мощнейшим арсеналом.

Victory Destroyer – классический корабль, средний щит и вооружение. Предназначен в первую очередь для уничтожения кораблей и бомбардировок.

Victory II Star Destroyer – улучшенная модель, мощный щит, вооружен аналогично ISD.

Альянс

Alliance Dreadnaught – полный аналог Imperial Dreadnaught.

Assault Frigate – недорогой корабль с хорошим щитом и вооружением.

Bulk Cruiser – дешевый, слабо вооруженный корабль.

Bulwark Battlecruiser – аналог Super Star Destroyer.

CC-7700 Frigate – аналог Interdictor Cruiser, но с более слабым щитом.

CC-9600 Frigate – средний корабль с мощными щитами и приличным вооружением.

Corellian Corvette – аналог Lancer Frigate, но подешевле и послабее.

Corellian Gunship – аналог Corellian Corvette, подешевле и помощнее.

Dauntless Cruiser – аналог Imperial II Star Destroyer.

Liberator Cruiser – по сути транспортный корабль, но с приличным щитом и неплохим вооружением.

Mon Calamari Cruiser – аналог ISD.

Nebulon-B Frigate – небольшой дешевый многофункциональный корабль с хорошим щитом и приличным арсеналом.

Вооружение

Laser cannon – лазерная пушка, предназначенная для уничтожения истребителей.

Turbolaser – турболазерная установка, применяется против кораблей.

Ion cannon – ионная пушка, применяется против кораблей для уничтожения щитов и быстрого выведения из строя всех систем.

Tractor beam – замедляющий луч, предназначен для замедления кораблей (при достаточной мощности – до полной остановки).

Лазерные пушки и турболазерные установки взаимозаменяемы, но такая универсальность достигается за счет значительного снижения эффективности при использовании не по прямому назначению.

Назначение боевого корабля можно определить по составу его вооружения.

Создавайте ваши флоты универсальными (из кораблей разного назначения), способными справиться с любыми типами вражеских кораблей. И тогда вы не будете с удивлением лицезреть, как флот из нескольких ваших Victory Star Destroyer постепенно уничтожается кучкой вражеских истребителей из-за того, что на Victory SD нет лазерных пушек (только турболазеры).

Оптимальный состав флота

Империя

Сначала лучший эффект дает комбинация ISD и нескольких Carrack Light Cruiser'ов, впоследствии – лучшие модели Star Destroyer'ов, несколько Lancer Frigate'ов и Interdictor Cruiser. Также иногда можно усилить эскадру несколькими звеньями TIE Bomber'ов, но только для бомбардировок.

Альянс

Сначала – Corellian Corvette, Bulk Cruiser и Nebulon-B Frigate, потом – Corellian Gunship'ы, Nebulon-B Frigate'ы, C-7700 Frigate и корабли с тяжелым вооружением. Возможно использование Y-Wing'ов для бомбардировок.

Поврежденные корабли и эскадрильи истребителей со временем самовосстанавливаются, но чрезвычайно медленно. Если же у вас нет желания годами ждать окончания ремонта – поместите данный корабль или эскадрилью на дружественной планете с верфью.

Звезда Смерти

Размером с малую планету, Звезда Смерти является устрашающим символом могущества Империи. Как известно, первая Звезда Смерти была уничтожена X-Wing'ом Люка Скайуокера из-за того, что там имелось уязвимое место, которое было обнаружено повстанцами. По совершенно неясной причине (разве только ради того, чтобы у повстанцев было больше шансов на победу) данный недостаток так и не был устранен. Следовательно, Звезда Смерти может быть уничтожена вражескими истребителями. Также она может быть саботирована повстанцами.

С помощью Звезды Смерти вы сможете легко уничтожать вражеские корабли и планеты (хотя уничтожение планет ведет к снижению лояльности по отношению к Империи практически по всей Галактике). Но она требует огромного количества ресурсов на постройку (как пять Имперских Star Destroyer'ов) и содержание (как восемь с половиной Имперских Star Destroyer'ов). Так не проще ли строить Star Destroyer'ы (а со временем и более мощные корабли)? Выбор за вами...

Построив Death Star Shield, вы получите дополнительную защиту для Звезды Смерти на тот период, пока она находится на орбите данной планеты.

Для лучшей защиты Звезды набейте ее до отказа TIE Defender'ами. Несколько Lancer Frigate'ов и Commander тоже не помешают.









Сражения

Сражения происходят, когда ваш флот прилетит к планете, на которой уже находится вражеский флот, или в обратной ситуации. У вас есть выбор: отступить, передать командование компьютеру (адмиралу) или принять командование.

В меню опций можно передать управление компьютеру, а также отдать приказ об отступлении. Если у вас больше двух кораблей, то ваш флот могут поделить на группы (Task Force). Кнопки выбора групп расположены вверху экрана. В меню маневров вы можете самостоятельно управлять маневрами кораблей (в этом нет необходимости, т. к. они выполняются автоматически) и выбрать тактику ведения боя:

Stand off – атаковать с дистанции;

Surround – атаковать с близкого расстояния, окружить и использовать Tractor Beam (если он есть).

В меню миссий задается линия поведения для данного корабля или группы:

– атаковать старфайтеры;

– атаковать корабли;

– вернуться на борт (только для старфайтеров);

– выполнить маневр уничтожения Звезды Смерти (только для повстанческих старфайтеров и при наличии Звезды Смерти).

Вы также можете задать определенную цель вашему кораблю (или группе), выделив его (ее) и указав объект для нападения (или защиты, если объект дружественный) правой кнопкой мыши.

Когда все приказы отданы, можно начинать сражение (отключив режим паузы).

Системы кораблей

1. Генераторы защитного поля – восстанавливают щит. При интенсивном обстреле постепенно выходят из строя.

2. Вооружение – лазерные и ионные пушки, турболазерные установки.

3. Замедляющий луч.

4. Двигатель.

5. Гипердвигатель.

Пока щиты не пробиты, все системы (кроме генераторов щита) работают на полную мощность.

При наличии у вас Звезды Смерти появляется дополнительная панель управления ее огнем. Имейте в виду, что лазеры Звезды стреляют один раз, потом перезаряжаются, ну а потом можете снова прицеливаться и стрелять...

Враги имеют тенденцию отступать при первом намеке на крупные потери, ваши адмиралы тоже этим грешат.

Противник будет атаковать ваш самый лучший корабль или ваш флагман. Тактика AI такова, что он никогда не стреляет по кораблю до полного уничтожения (если это не последний ваш корабль), а ограничивается уничтожением щита и выведением из строя всех систем (иногда только вооружения) с расчетом добить корабль позже.

Пока большие корабли не подлетели, следует сконцентрировать огонь на истребителях.

Чтобы не дать врагу избежать тотального истребления вашим непобедимым флотом, используйте Interdictor Cruiser или CC-7700 Frigate... ну а если их пока нет – то Tractor Beam и тактику Surround.

По возможности старайтесь использовать корабли по назначению (см. раздел «Ваш космофлот»).

Если вы решили отступать в ходе сражения, то время, необходимое для подготовки к прыжку в гиперпространство, зависит от состояния гипердвигателя и расстояния до ближайшей вашей планеты. Все ваши корабли с разрушенным гипердвигателем будут уничтожены.

Следите, чтобы в ваших действующих флотах не было строящихся кораблей и кораблей с неисправным гипердвигателем.

Блокада планет

Если ваш флот прибыл на вражескую планету (или вражеский флот на вашу планету) и разгромил (или не встретил) флот противника, то автоматически устанавливается блокада планеты. При блокаде планеты на ней останавливается все производство и прекращается экспорт ресурсов. Все вражеские подразделения и персонажи, пытающиеся покинуть планету, могут быть перехвачены.

Планетарные бомбардировки

Планетарные бомбардировки могут быть нацелены на уничтожение вражеского гарнизона и защитных сооружений, гражданских объектов или то и другое сразу. На силу бомбардировок влияет суммарный Bombardment modifier данного флота. Бомбардировка планет с лазерными батареями может отрицательно сказаться на численности вашего флота. Уничтожение невоенных объектов при бомбардировках снижает вашу популярность во всей звездной системе.

Восстания

Восстание начинается на планете, где население симпатизирует врагу и не хватает войск для поддержания порядка. На восставшей планете прекращают работу все заводы и добывающие предприятия. Восстание может быть подавлено путем очень значительного увеличения гарнизона или при успешном выполнении миссии Subdue Uprising. Второе предпочтительнее, т. к. повышается лояльность населения. Если гарнизон на планете слишком мал (1–2 отряда), то существует возможность того, что он будет уничтожен восставшими и планета перейдет под вражеский контроль.

Военные назначения

Некоторые из персонажей могут быть назначены на следующие военные посты:

адмирал – командует флотом, увеличивая эффективность его действий (в том числе и бомбардировок);

генерал – руководит армиями при обороне и захвате планет. Также улучшает защиту планеты от вражеских бомбардировок и повышает вероятность провала вражеских миссий;

капитан 1-го ранга (Commander) – командует истребителями.

В целях экономии персонала можно назначать на флот только адмирала, а ког-

да дойдет дело до захвата планеты – переквалифицировать его в генерала.

Армии

Империя

Imperial Army Regiment – дешевое защитное подразделение.

Imperial Fleet Regiment – имперская космическая пехота.

Stormtrooper Regiment – основа имперской армии, сильный отряд универсального назначения.

War Droid Regiment – боевые дроиды, предназначены исключительно для атак, слишком дорогие.

Dark Trooper Regiment – лучшие войска в игре.

Повстанческий Альянс

Sullustan Regiment – весьма слабое и чрезвычайно дешевое гарнизонное подразделение. Из-за низкой стоимости их можно быстро производить в огромных количествах.

Alliance Army Regiment – аналог IAR.

Alliance Fleet Regiment – космическая пехота Альянса, предназначена для захвата планет.

Wookie Regiment – лучшее боевое подразделение повстанцев.

Mon Calamary Regiment – лучшее защитное подразделение, хорошо переносит бомбардировки.

Начало

Стратегия игры как за Альянс, так и за Империю, в общем одинакова. Отличия лишь в мелочах. Поэтому здесь приводим вариант игры за Империю.

Не беспокойтесь, повстанцы сразу нападать не станут, следовательно, у вас есть время. В первую очередь необходимо снизить скорость игры до минимума, раздать приказы персонажам и запустить производство.

Раздача приказов персоналу

Приоритеты имеет смысл распределить следующим образом

Императора и Вэйдера отправьте на миссии по набору новых персонажей.

Если у вас есть способные к исследованиям герои, назначьте их на научную работу (для проектирования кораблей – на планету с верфью, для исследования армий – на планету с тренировочными базами, для разработки новых сооружений – на планету со стройплощадкой).

На момент начала игры (на высоком уровне сложности) вы имеете в своем распоряжении малое количество планет (около 15 %) разбросанных по всем (или почти по всем) освоенным системам Галактики, в то время как число планет, контролируемых противником, в три раза больше. Ваша начальная задача – свести этот разрыв к минимуму за счет нейтральных и вражеских планет. Найдите персонажей с высоким показателем Diplomacy rating и пошлите их на ближайшие к ним высокоразвитые нейтральные планеты. Через 2–3 успешные дипломатические миссии планета признает власть Императора. На добровольно присоединившихся к вам планетах не требуется содержать большие гарнизоны для поддержания лояльности (одного-двух подразделений достаточно для начала).

Организация восстаний на вражеских планетах – менее эффективный метод, но при успешных действиях ваших агентов возможны два исхода (в зависимости от численности гарнизона противника).

1. Планета переходит в разряд нейтральных.

2. На планете начинается восстание. На задание лучше выслать 1–2 персонажа с хорошо развитым Leadership rating и, желательно, несколько отрядов спецназа для прикрытия. Достоинства: противник теряет планету или тратит значительное количество ресурсов (персонал, армии) для ее сохранения. Имейте в виду, что этот прием занимает много времени и ваши агенты могут быть пойманы или убиты.

Всех остальных можно послать шпионить к соседям или назначить генералами на ключевых планетах и адмиралами флота.

Запуск производства

На верфях начните строить Carrack Light Cruiser'ы и Imperial Star Destroyer'ы. Не обращайте слишком много внимания на большие сроки постройки, потом вы увеличите количество верфей и производство пойдет значительно быстрее.

На тренировочных базах тренируйте Imperial Army Regiment, т. к. они быстро производятся, а у вас не хватает гарнизонов.

На стройплощадках производите стройплощадки! На двух-четырех стройплощадках остановитесь и начните строить Training Facility и лазерные батареи на планеты, не имеющие защитных сооружений. Концентрируйте производство! Пусть у вас будут планеты-верфи, планеты-стройплощадки, планеты – тренировочные базы. Старайтесь, чтобы системы планет были на самообеспечении (имели свои стройплощадки и тренировочные базы), т. к. импорт армий и строений будет сильно замедлять ваши действия.

Управление флотом и армией

Поскольку враг не будет проявлять военной активности в самом начале игры, вы можете заняться захватом планет. Это самый быстрый и ресурсоемкий метод. Для захвата нейтральной планеты, как правило, хватает пары транспортов с наземными подразделениями (1–4 армии, в зависимости от вашей популярности среди населения). С вражескими планетами обычно дело обстоит намного сложнее. Вам могут потребоваться: крупный флот (для уничтожения флота противника, блокады планеты, проведения орбитальных бомбардировок), многочисленный десант (для захвата планеты), несколько персонажей (для руководства флотом; командования высадкой десанта; проведения диверсий; подавления восстания).

Через некоторое время вам придется частично приостановить свою экспансию и оставить часть флотов для защиты планет, где еще не построены оборонительные сооружения и недостаточно гарнизона.



Сначала возьмите под свой полный контроль систему Sesswenna. Когда это будет сделано, постройте лазерные батареи на всех планетах этого сектора. Оставьте один небольшой флот (одного ISD, 2–4 Lancer Frigate или Carrack Light Cruiser хватит для начала) в Корусканте. Поместите на каждую планету по 3–4 подразделения, назначьте генералов на ключевые планеты. Все остальные силы бросьте на захват следующей системы. Ближе к середине игры начните разведку неисследованных секторов, после разведки засылайте дипломатов на открытые обитаемые планеты. Постарайтесь создать по базе в каждой из неисследованных систем. Продолжайте в том же духе... И в то время, когда все сектора полностью перейдут под ваш контроль и повстанческий Штаб будет уничтожен, а лидеры Альянса приобретут себе вечную квартиру от щедрот Императора, мир и порядок будут восстановлены во всей Галактике...

... и с боевым кличем «Смерть повстанцам!!!» и «Да здравствует Император!» («Вперед! За свободу!» и «Долой тиранию!») они отправились на войну, на Звездную Войну. И да пребудет с ними Сила!

Shadowguard

ZORK: NEMESIS




Разработчик	Infocom
Издатель	Activision
Выход	апрель 1996 г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Минимальные (оптимальные) требования:
Операционная система – Windows 95, MS-DOS 6,0.
Процессор – 486/DX2-66 (рекомендуется Pentium).
Оперативная память – 8 Мб (рекомендуется 16 Мб).
Видеоплата – 1 Мб (рекомендуется 2 Мб).
Звуковая плата – сосместимая с SoundBlaster, 16 бит.

В удаленной части Подземной империи злой демон захватил Страну. Зло правит Запретной Страной. Души Великих Алхимиков находятся в вечном аду в руках у Немезиса. Подземелье манит вас раскрыть тайну проклятия Немезиса.



Прохождение

Вы оказались на площади. Сзади запертые ворота, впереди небольшой склеп. Поднимитесь по ступенькам и обойдите его справа. Зайдите в открытую дверь и подойдите к подсвечнику. Дотроньтесь до него. Потом сдвиньте крышку стоящего справа гроба. Загляните внутрь. Прочитайте записку и потрогайте скрипку. Выходите назад, поверните налево и подойдите вплотную к дверям большого храма. Поднимите голову – и прочитаете следующую надпись: «Когда луна и солнце соединятся, откроются врата вечности». Посмотрите вниз и налево. Удерживая левую кнопку мыши, поднимите ручку вверх, соединив луну и солнце. Двери открылись.

Пройдите вперед, до фонтанов, поверните налево и войдите в лабораторию. Перед вами на столе лежат фотографии. Посмотрите их. Сзади стоит книга. Полистайте ее. Поверните направо, обратите внимание на картину на стене и двигайтесь вглубь лаборатории. Слева – четыре символа. Дотроньтесь до них. Теперь залезьте на лестницу. Наверху, справа, лежит красная книга. Прочтите ее. Слезьте и поверните направо. Перед вами – шесть говорящих дисков. Дотроньтесь до каждого по очереди. Справа – манускрипт. Прочтите его и зарисуйте соответствие элементов их графическим символам. Выходите из лаборатории и через двор, мимо фонтанов, идите до алтаря. Повернитесь к нему спиной. Перед вами – четыре тела в прозрачных саркофагах. Это мертвые Алхимики. Дотроньтесь до каждого из них и послушайте, что они скажут (интересно, как мертвые смогут говорить?). Над каждым Алхимиком находится символ его элемента. Запомните их.

Управление

Основное меню появляется, если дотронуться курсором до верхнего края экрана. Пробел поможет пропустить видеоролики. В процессе игры вам потребуется менять второй или третий диск на первый. Избежать самопроизвольного запуска программы инсталляции поможет многократное (около тридцати раз) нажатие Esc после вставления диска.

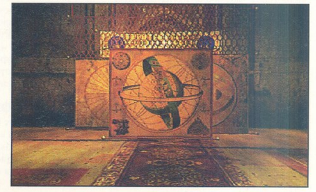
Итак, чтобы оживить Алхимиков, нам нужно найти четыре элемента: Воду, Огонь, Воздух и Землю. Чем, собственно говоря, мы сейчас и займемся. Уходите от алтаря. После лестницы обратите внимание на картину справа. Глядя на нее, послушайте, что она говорит. В некоторых случаях картина будет подсказывать, что делать дальше. Встаньте спиной к картине и выйдите на улицу. Слева впереди находится розовый круг. Это солнечные часы. Подойдите к ним и возьмите торчащий из циферблата рычаг. Щелкните правой кнопкой. Развернитесь и идите вперед до глобуса, который стоит в библиотеке. Слева от него волшебный нож, а справа находится длинная полка, на которой стоят книги. Прочитайте их все. В одной из них вы найдете план здания. Местонахождение нужных элементов на нем отмечено соответствующими символами. Начнем поиски с огня.

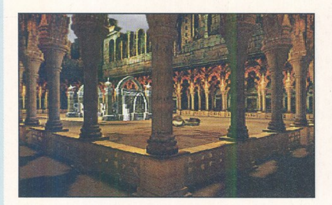
Огонь

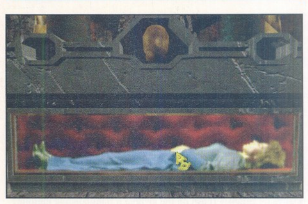
Пройдите через библиотеку до ширм, загораживающих проход в стене. Отодвиньте их в следующей последовательности, нажимая на края: 1 – налево, 2 – направо, 3 – направо и 4 – налево. Входите в открывшийся проход и поверните налево. Поверните круг на двери так, чтобы голова человека оказалась точно напротив треугольника. Впереди – солнечные часы. Щелкните левой кнопкой мыши, и у вас в руке появится рычаг. Вставьте его в отверстие в часах. Поверните циферблат так, чтобы тень от рычага попала на знак Огня (похож на букву h с чертой наверху). Луч света, отразившись от зеркала в часах, покажет на дверь. Входите в нее. Справа, в нише лежит зеркало. Возьмите его и пройдите в комнату со свечами. Сверху торчат шесть крюков. Повесьте зеркало на самый левый. Среди отразившихся свечей одна горит синим пламенем. Она-то вам и нужна. Вычислите нужное место (второй ряд снизу, двенадцатая позиция справа) и нажмите на пламя. Вас перенесет к алтарю. Дотроньтесь до огня и войдите в появившийся справа поток света. Как говорится, доброе слово и кошке приятно.

Вода

Ну, из огня да в полымя. Пошли Воду искать. Слева от алтаря находятся ступеньки. Поднимайтесь по ним. Впереди – две двери. Попробуйте войти в каждую. Здорово получается! Вроде и не входили никуда. Слева, в нише, находится голова, играющая на каком-то духовом инструменте. Запи-







шите звуки, которые услышите, нажав на голову. Развернитесь и подойдите к кранам, торчащим из стены. Дотроньтесь до каждого и узнайте его звук. Теперь сыграйте мелодию, которую записали. (Первый кран слева в верхнем ряду, второй слева в нижнем, третий слева в верхнем.) Левая дверь ваша! Поднявшись по лестнице, войдите в комнату. Обратите внимание на картины на стенах. Надписи под ними слева направо гласят: фробеолит (за миллион лет), фробозолит, брогмолит, зоркеолит (строительство), карсеолит, будущее. В центре стоят синие песочные часы. Переверните их, получится кресло. Садитесь на него. Вообще-то это не кресло, а машина времени, на которой вы проедетесь по эпохам, нарисованным на картинах. Сначала сделайте один поворот налево. Напротив двери, за окном появились строительные леса. Подойдите к ним и возьмите пилу. Сядьте назад в кресло и повернитесь три раза налево. Окно заросло сосульками (почти вода!), пилой отпилите одну из них. Сосулька упадет в миску на подоконнике. Назад, в кресло и – два поворота направо. Подойдите к миске. Сосулька растаяла. Дотроньтесь до воды.

Мы опять у алтаря. Нажмите на треугольник под миской и идите направо в столб света.

Послушайте печальную историю. К убитым Алхимикам добавились несчастные дети – Люсьен и Александра.

Земля

Говорят, что всех убитых можно оживить. Не знаю, не знаю. Но попробовать стоит. Все в ваших руках. Вперед, за Землей.

Слева от алтаря, справа от ступенек, есть коридорчик, оканчивающийся запертой дверью. Идите туда. Посмотрите на засов. Его держит скелет. Он откроет дверь, если поднять мизинец на руке слева от вас и средний палец – на руке справа. Подходите к лестнице и дерните за рычаг слева. Он опустит вас и лестницу на один этаж. Впереди стоит непонятный механизм. Включив его, вы поднимете ступеньки на лестнице. Поднимитесь на два этажа и войдите в комнату. Вокруг – четыре телескопа. Нужно заглянуть в каждый из них. Вы увидите места подземного королевства, в которых вам придется побывать в ближайшем будущем. Спускайтесь по лестнице до самого низа и идите к подзорной трубе. Она наведена на какого-то божка. (Скажу по секрету, он сделан из земли.) Развернитесь и поднимитесь по ступенькам. Здесь лучше сохраниться. Справа находится пульт управления вагонеткой. Можно попробовать съездить везде, но нам нужна кнопка, соответствующая знаку Земли (помните манускрипт в лаборатории?). При нажатии на ней появляется черный треугольник, смотрящий углом вниз. Залезайте в вагонетку. Приехали. Поднимайтесь по ступенькам, поворачивайте направо и хватайте землю.

Опять алтарь. Нажмите на землю, идите направо и послушайте еще одну грустную историю.

Воздух

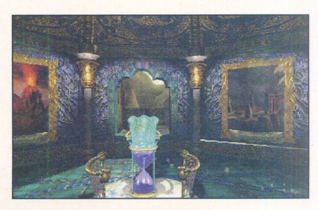
Воздух идите искать направо от алтаря. Зайдите в небольшой коридорчик и посмотрите на пол. Перед вами – звездная карта. Слева мигают фиолетовые звезды, справа – синие. Наша цель – добиться, чтобы горели только синие. Этого довольно легко добиться, щелкая курсором по нужным звездам. Ну вот. Чуть лестницей не убило. Поднимитесь по ней. Перед вами стоит непонятный агрегат с кучей рычагов и шаром наверху. Обойдите его справа и обратите внимание на изображения насекомых прямо под стеклянным шаром. Нажмите на кнопку с черным тараканом. Опустились ставни и стало темней. Возвращайтесь к рычагам. Первый и последний рычаги не трогайте, второй опустите на одно деление, третий и четвертый на два. В стеклянном шаре завертелся смерчик. Потрогайте его.

Опять алтарь. Нажмите на столб воздуха.

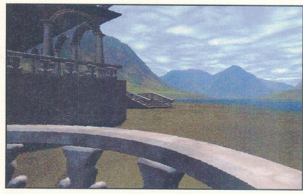
О, кто-то новенький появился! А страху-то нагнал! Ну, ничего, нам не привыкать. Хорошо хоть друзья-Алхимики солнышко нам наколдовали. Берите его. Как вы поняли, нужно раскрыть секреты алхимии в четырех мирах и найти четыре потерянных металла. Спускайтесь со ступенек и идите за алтарь. Спуститесь в подвальчик и подойдите к пульту управления планетами. Левый рычаг передвиньте вверх и налево. Вставьте солнышко в подъехавший зажим. Переведите рычаг налево и вверх, до упора. Машина переноса в пространстве готова. Поворачивая правый рычаг, можно подставить под свет ту или иную планету. При правильном положении раздается колокольный звон. Отпустив в этот момент рычаг, вы отправляете себя в выбранное место. Порядок переноса может быть произвольным.

Монастырь

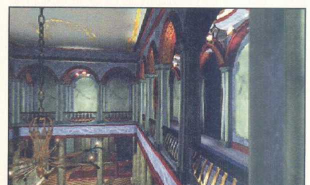
Поверните направо и выйдите на площадку. Развернитесь. Справа на земле лежит золотая монетка. Разгребите пыль и поднимите ее. Идите вперед до лестницы. Поднимитесь к храму и подойдите к дверям. Разумеется, они заперты и вообще не открываются. Зато справа, на земле, черный ход, точнее, дырка. Смело прыгайте туда. Вот вы и внутри. Около стены стоит ящик для пожертвований. Бросьте в щель монетку и прочитайте появившиеся справа в лотке листочки. Запишите, какому рисунку какое состояние соответствует. Если не успели, можно открыть крышку ящика, взять монетку и попробовать еще раз. После прочитайте объявления



справа от двери. Развернитесь и идите вперед, пока не увидите говорящие маски и урны под ними. Послушайте, с какой интонацией говорят маски. Берите из урн соответствующие таблички с рисунками и кладите их в углубления под масками. Перечислю маски слева направо. Злоба (две черты с перекошенным ртом), страх (овал с двумя точками над ним), время (прямая линия), счастье (полукруг), тело (контур спины), подозрение (два глаза со сведенными бровями). Если все таблички поставлены правильно, то маски по очереди заговорят. Запишите последовательность интонаций. Стоя спиной к главному входу, поверните направо. Проходите прямо, в дверь, до конца и направо. Нажмите на круглый столик, пройдите в правый от него угол. Двигайте решетку на полу до тех пор, пока не увидите листок. Надпись на нем гласит: «нажмите на глифы» (push on the glyphs) и нарисованы непонятные знаки. Из этих знаков надо составить слово open (открыть). Идите назад, мимо масок, в противоположный проход. Поднимитесь по винтовой лестнице. Вы оказались около механизма, управляющего боем колоколов. Слева, на стене, висит лист бумаги с командами. Рассмотрите его внимательно. Самая нижняя надпись состоит из шести квадратов. Первые пять пустые, а в шестом – полукруг (счастье). Вспомните порядок, в котором говорили маски. Подойдите к рычагам и нажмите соответствующие символы. Две черты с перекошенным ртом, два глаза со сведенными бровями, контур спины, горизонтальная линия, овал с двумя точками, полукруг. Слева в нише откроется люк, и из него спустится канат, привязанный к колоколу. Обойдите пульт управления слева и входите в дверь. Справа третья от конца коридора дверь ведет в комнату Александры. Потрогайте скрипку на окне, прочитайте дневник, стоящий слева. Подойдите к пюпитру и полистайте ноты. Выходите и идите дальше по коридору. Вы попадете в комнату с деревянной беседкой в центре. Слева, в конце, на полке, лежит магический камень. Возьмите его. Прочитайте все письма и книги, стоящие на полках по периметру комнаты. Зайдите в беседку и потрогайте темно-красный кальян. Прочтите письмо слева. Выходите из комнаты и идите к колокольному канату. Дерните за него. На короткое время вас поднимет вверх, на уровень окна. Нужно успеть щелкнуть по нему курсором. Вы оказались на балконе. Пройдите вперед и направо, в открытую дверь. На столике стоит фотография Александры. Подойдите к ней сзади и дотроньтесь до круглой желто-зеленой вещицы. Подойдите к кровати с правой стороны. Положите магический камень на рисунок в книге, лежащей на кровати. Зарисуйте повороты черепов. (Смотрит прямо, 90 градусов влево, 45 градусов вправо, 45 градусов влево, 90 градусов вправо.) Запомните последовательность цветов языков пламени на картине на стене. (Голубой, желтый, красный, оранжевый, белый.) Справа стоит шкаф. Возьмите со средней полки книгу. Она открыла потайной ход. При желании по нему можно подняться назад. Встаньте спиной к главному входу. Поверните налево. Перед проходом к винтовой лестнице идите направо, направо и налево. Вы попали в лекционный зал. Подойдите к возвышению в центре и прочитайте книгу про Йорука, а также книги, лежащие вокруг. Пройдите за возвышение и поверните налево. По мостику подойдите к круглой чаше в центре. На циферблате надо набрать слово open. Поставьте стрелку в положение 2 часа, 10 часов, 3 часа, 12 часов. Замок с калитки позади вас свалился. Спускайтесь по ступенькам. Вы попали в музей. Слева от центральной колонны расположена белая полусфера. Это пульт отключения сигнализации. Откройте его и нажмите любые кнопки. Ко всему прочему, слева открылся люк в полу. Встаньте спиной к лестнице. Слева и сзади, в углу, около зеленого змея лежит рубин из щита Йорука. Возьмите его. Справа, около глобуса, на стене весит вечный огонь. Возьмите его тоже. Теперь спускайтесь в люк в полу. Поговорите с двумя мумиями и идите вперед. Сохранитесь. Налево мешает пройти огонь, поэтому идите направо. От факела зажгите вечный огонь, пройдите вперед и воткните его в подставку справа на стене. Прочитайте надпись на стенке гроба. Откройте его и залезьте внутрь. Закройте крышку. Вставьте рубин в центр щита, прикрепленного к внутренней стороне крышки гроба, и возьмите его. Вылезайте и идите к огненному проходу. Закройтесь щитом и идите вперед. Справа, в нише, пять черепов. Поверните их по известной формуле. (Голова смотрит прямо, оборот влево, пол-оборота вправо, пол-оборота влево, оборот вправо.) Сзади откроется вход в секретную лабораторию. Заходите внутрь. Слева, в нише, на лавке возьмите золотой ключ и закрученную в спираль металлическую полосу. Подойдите к яйцеобразному механизму. Откройте люк в стене. Вставьте в замочную скважину ключ и поверните его. Сделайте шаг назад. Рычагом справа откройте яйцо и положите внутрь металлическую спираль. Дерните рычаг. Яйцо два раза повернется. Откройте его и возьмите металлический шар. Справа от входа находится странный механизм. Идите к нему и положите шар в корзину слева. Дотроньтесь до противовеса справа и достаньте из корзины белый шар. Встаньте спиной к яйцу. Поверните штурвал справа и повернитесь к плавильной спирали напротив. Зажгите огни сверху вниз в следующем порядке: голубой, желтый, красный, оранжевый, белый. Положите белый шар в пасть льва. В лоток внизу вылилось расплавленный металл. Подойдите к нему и нажмите на меха справа. Щелкните по появившемуся металлическому символу курсором. Вы снова у алта-







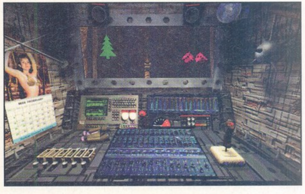
ря. Нажмите на знак Огня, посмотрите в центр алтаря и послушайте, что скажет Алхимик.

Психиатрическая больница

Нахождение на территории больницы детям до 14 лет категорически запрещено. Вы стоите на маленьком балкончике. Войдите в помещение. Вы попали на первый этаж. Вокруг три двери: в архив, в лабораторию и в лифт. Начните с архива. Просмотрите содержимое всех приоткрытых ящиков. Дотроньтесь до фонаря на столе. Идите в лифт, справа, на стене, нажмите кнопку закрытия дверей. Повернитесь к панели управления и нажмите кнопку B. Вы оказались в морге. Перед вами рычаги, приводящие в действие гильотину, а сама она чуть дальше. Подойдите к ней и посмотрите на ящики слева. В третьем ряду снизу, в четвертом ящике справа лежит труп мужчины. Сохранитесь. Возьмите его и положите в поддон гильотины. Идите к рычагам управления и нажмите



их по очереди, слева направо. Голова трупа свалится в специальную миску. Особо кровожадные могут, вернувшись к последней записи, повторить экзекуцию еще разок. Подойдите и возьмите голову. Возвращайтесь в лифт, поднимайтесь на первый этаж и идите в лабораторию. Перед вами ряд голов, насаженных на штыри. Одно место пустует. Пристройте туда имеющуюся голову. Нажимая на находящиеся снизу кнопки, послушайте, что скажет голова. А скажет она много полезного. Например, то, что один парень решил убежать, даже достал ключ. Но его поймали охранники и устроили обыск. Бедняге пришлось проглотить ключ. Еще вы узнаете часть кода от сейфа (или от чего-то еще) – 36-24-36. Возьмите из холодильника, стоящего слева от входа, ящичек с шифром и поставьте его в камеру рентгеновского аппарата, находящегося правее. Включите рентген и на боку ящика прочитайте вторую часть кода – 20-18. Выключите аппарат и посмотрите на крышку ящика. Наберите известный код – 36-24-36-20-18. Достаньте из ящика банку с тем, что осталось от беглеца. Справа от входа стоит фильтрационный аппарат. Подойдите к нему и вставьте банку в зажим, расположенный слева. Из прозрачного стеклянного шара достаньте ключ. Идите в лифт, закройте двери, вставьте ключ в кнопку двадцатого этажа и поверните его. Выйдите из лифта. Справа находится странная, колеблющаяся дверь. Запомните ее расположение. Входите в следующую дверь, подойдите к металлическому стулу. Возьмите с кушетки, стоящей справа, шприц. Справа от стула находится круглая невысокая колонна. Поверните рычаг на ней. К вам выйдет женщина-доктор и предложит сесть на стул. Садитесь. Не знаю, как вам, а мне от такого лечения стало бы плохо. Таких докторов надо было убивать в детстве. Перед глазами все плывет. Надо пересилить себя, встать и быстренько бежать в странную колышущуюся дверь. Оказывается, здесь тоже лифт. Поднимайтесь на двадцать первый этаж. Идите вдоль правой стены, заглядывая в каждую нишу. Прочитайте все книги и письма. Из центра комнаты подойдите к нише, расположенной между двумя ширмами и из металлической коробки достаньте топорик. В нише за левой ширмой стоит непонятный агрегат. Идите туда и включите его, нажав кнопку в основании. Развернитесь к агрегату спиной и идите до коридора направо. Поверните в него. Перед вами панель с цифровым кодом. Сделайте один шаг влево и подойдите к витрине справа. Разбейте ее топориком и выньте оттуда оторванную человеческую руку. Поднесите ее к цифровому коду. Рука сама нажмет нужные кнопки. Поднимитесь по лестнице. Вы оказались в небольшой лаборатории. Подойдите к ванне слева и, открыв кран в центре, наполните ее водой. Рычагом справа слейте воду. Подойдите к стеклянному шару в центре. Слева стоит баллон с гелием. Откройте на нем кран. Справа стоят баллоны с кислородом и водородом. Поставьте рычаг от кислорода в левое положение, от водорода – в правое. Нажмите рубильник справа от шара, чтобы пропустить через газовую смесь электрический ток. В шаре образуется раскаленный металл. Теперь поверните кислородный рычаг вправо. Снова включите рубиль-

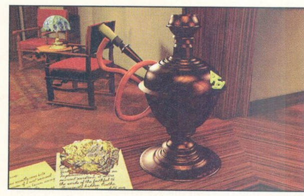


ник. Образовавшаяся вода охладит металл. Пустите струю гелия. Она поднимет шар. Щелкните по металлу курсором. Вдавите металл в алтарь. Посмотрите в углубление в центре алтаря, потом послушайте алхимика.

Консерватория

Входите в консерваторию и поверните направо. Слева на возвышении стоят полукругом стулья, а на полу возле них – различные музыкальные инструменты. Справа, в углу, стоит нечто, похожее на граммофон, а слева на стене висит плакат, на котором изображен порядок рассадки музыкантов в зоркианском оркестре. В соответствии с ним нужно разложить по стульям музыкальные инструменты. Отложим это на время. Идите в коридор мимо граммофона. Войдите через дверь в холл и подойдите к противоположной стене. Обратите внимание на кассовое окошко справа. Поверните налево и зайдите в дверь. Справа стоят пластинки. Пролистайте их и возьмите две последних. Слева от пластинок, в коробочке, лежит камертон. Возьмите его и подойдите к клавишам рояля. Вставьте камертон в специальную подставку слева и щелкните по нему. Этот звук нужно повторить на клавиатуре. Для музыкально неодаренных – нажмите шестнадцатую клавишу справа. Раздался стук. Это между струн упал ключ. Подойдите к роялю с обратной стороны, загляните в него и возьмите ключ. Прочитайте описание музыкальных инструментов, стоящее слева. Обойдите письменный стол справа и прочитайте письма, лежащие в нескольких ящиках. Вставьте ключ в лампу, стоящую справа на столе. Дерните за висящий выключатель. Теперь на столе можно увидеть схему и прочитать план. Возвращайтесь к патефону и поставьте пластинку с концертом Александры. Заведите граммофон, повернув ручку справа. Поверните ближний рычажок. Послушайте концерт, особое внимание обратив на то, какие инструменты играют зоркианское заключение. (Попперкиг, намбино, попперкиг, вертмайзер, скрипка.) Поставьте вторую пластинку и, переключив дальним рычажком направление вращения, послушайте послание. Подойдите к музыкальным





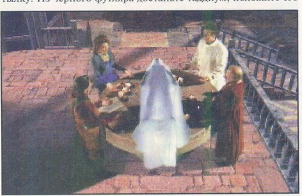
инструментам и разложите их по местам. Первый ряд, слева направо: скрипка, намбино (барабан), миано (струнный инструмент), флейта (саксофон). Второй ряд, слева направо: вертмайзер (бело-желто-белый инструмент), гидераглини (шар с двумя трубочками), фрабофон (закрученный рожок), попперкиг (небольшая трубочка с утолщением в середине). Если все инструменты разложены правильно, вы услышите настройку оркестра. Потом София Гамильтон повторит для Александры последовательность нот в Гармонии Сфер: C, D, E, B, G. Возвратитесь в холл и поднимитесь по лестнице. Идите вдоль стены, по балкону, и зайдите в первую дверь справа. Поверните направо и идите до стены. Повернитесь налево, поднимите доску на полу и прочитайте лежащее в тайнике письмо. Слева, на кровати, лежит альбом с афишами. Просмотрите его и вырвите последнюю афишу. Прочитайте книги, лежащие на тумбочке, и заведите музыкальную шкатулку на трюмо. Вернитесь и идите дальше по балкону, прямо в дверь. Слева, на зеркале, прочитайте записку. Зайдите за ширму и загляните в ванну. Прочтите учебник по алхимии, лежащий на диване. Спуститесь на первый этаж. Сразу у лестницы, слева, стоит рекламный щит со старой порванной афишей. Замените ее на новую. Возьмите в кассе билет и с ним в руке постучите в двойную дверь, расположенную слева от лестницы. Выйдет билетерша, проверит ваш билет и закроет двери. Откройте их, войдите и по лестнице поднимитесь на два пролета. Поверните налево и поднимитесь еще на один ярус. Пройдите по коридору и войдите в ложу C. Сядьте в кресло, возьмите бинокль и послушайте выступление Александры. Спуститесь в партер и подойдите к оркестровой яме. Встаньте за дирижерский пульт, возьмите палочку и, показывая на невидимые в темноте инструменты, сыграйте заключение. Очередность известна: попперкиг, намбино, попперкиг, вертмайзер, скрипка. Зажегся свет. Идите вперед, через оркестровую яму, за кулисы. Слева от занавеса на ящике лежит записка, а справа в небольшой комнатке находится пульт управления декорациями. Зайдите туда. Пролистайте альбом справа. Декорации нужно раздвинуть так, чтобы проходы в них совпали. Включите пульт, нажав на красную кнопку справа. Первая кнопка сломана, нажмите вторую, третью, четвертую и шестую. В декорациях в глубине сцены, справа, образовался проход. Сделайте в него один шаг и развернитесь. Спуститесь по лестнице слева в подвал. Послушайте радио, стоящее в правом дальнем углу. Подойдите к макету лебедя и потяните за шнур с красной ручкой. Встаньте между синим барабаном и лебедем. Поверните рычаг лебедки и спрыгните на барабан. Вы оказались в бойлерной. В центре, на полу, есть небольшой люк. На его краю лежит медальон. Возьмите его. Какая неприятность – медальон соскользнул в воду. Сохранитесь и ныряйте в люк. Учтите, у вас мало времени. С пола поднимите медальон, повернитесь и выходите в дверь под часами. Вы оказались в комнате с музыкальными кристаллами. Подойдите к листу бумаги, висящему над уходящей в стену трубой. Запомните, каким кристаллам соответствуют буквы B, C, D, E. Выйдите в дверь справа от листа. Поверните налево и подойдите к рычагам на стене. На второй рычаг слева повесьте медальон. Включится плавильная печь. Вернитесь в комнату с кристаллами. Нажав на голову зеленой рыбы, возьмите таблетку. Подойдите к печи и слева, из пещеры, достаньте зеленый кристалл. Бросьте его в кипящую жидкость. Вырастет черный кристалл. Осветлите его, бросив в жидкость таблетку. Теперь дотроньтесь до синих кристаллов в следующем порядке: C, D, E, B, G. Недостающую ноту G даст выращенный бесцветный кристалл. Загляните в чашу и возьмите знак Воды. Положите его на место в алтаре и послушайте Алхимика.



Башня

Нажмите рычаг слева и опуститесь вниз. Выйдите на лестницу, сделайте шаг влево и поднимитесь по ступенькам. Справа стоит рыцарь с синим кивером. Подойдите к нему и откройте забрало. Зайдите в комнату Люсьена. Слева из-под шкафа возьмите мешок с порохом и прочитайте лежащую рядом записку. Посмотрите на приказ, прикрепленный к зеркалу, подойдите к столу. Прочтите письма и газетную вырезку про взрыв таддиума. Подойдите к мольберту, возьмите кисть и очистите холст от грунта, удерживая левую кнопку мыши. Прочитайте появившийся план действий и запомните коды, соответствующие различным военным действиям. Дотроньтесь до лежащих справа красок и палитры. Посмотрите на картину, висящую около камина. Вернитесь на лестницу и поднимитесь в комнату отдыха. Слева, в дальнем углу, стоит бильярд, а над ним висит список ударов. Прочтите его и выполните удар «ловля рыбы в пустыне», нажав на пульте управления кнопки три и пять. Запишите число, получившееся на выкатившихся вниз шарах: 741953. Выйдите из комнаты отдыха, спуститесь по лестнице направо до черного рыцаря с желтыми звездами на плечах. Закройте его забрало и зайдите в комнату генерала. Прочтите слева записку, приколотую кинжалом. Обойдите стол и просмотрите содержимое выдвижных ящиков. Из левого возьмите взрывчатку. Подойдите к сундуку у кровати и подействуйте на замок взрывчаткой. Загляните в сундук, прочтите докладную записку и просмотрите две схемы. Посмотрите фотографии слева от кровати. Прочитайте книги, лежащие на двух столах в нише справа. Обратите внимание на архив и газетные вырезки. Выйдите из комнаты, спуститесь по правой лестнице и подойдите к рыцарю с красными плечами. Откройте его забрало. Раздастся

звук открывающейся двери. Подойдите к пушке, встаньте спиной к клетчатым дверям, идите в коридор впереди. Возьмите с кресла справа рукоятку меча. Подойдите к скульптуре собаки и поверните ее правое ухо. Сделайте шаг влево, поднимите заднюю часть собаки и положите внутрь мешок с порохом. Закройте собаку и дерните ее за хвост. Раздастся выстрел. Дверь в конце зала разлетелась на куски. Подойдите к камину у левой стены и приставьте рукоятку к клинку. Возьмите получившийся меч. Зайдите в разрушенную дверь и загляните в каждый из шести ящиков, стоящих вдоль стен. Нажимая последовательно на красные кнопки, посмотрите развитие исторических сражений. Во втором ящике справа находится пульт управления войсками. Сюда вы придете позже. Вернитесь к пушке и поверните в левый коридор. Вставьте меч в ножны черного рыцаря, стоящего слева. Войдите в открывшуюся рядом дверь музея. Слева, около цветного рыцаря, есть вход в подземелье. Спуститесь туда, поверните налево и войдите в комнату слева. Прочтите надписи на стене и посмотрите рисунки. Выйдите из комнаты и поверните налево. Вы оказались в камере пыток. Дотроньтесь до каждого пыточного механизма и узнайте военные коды. Вернитесь в музей и осмотрите его. Запомните, где находится разбитая витрина с двумя контейнерами внутри. Идите к пульту управления войсками и наберите на панели слева код: 10, 1, 9, 6, 12. Нажмите красную кнопку «ввод». Вернитесь к пушке и войдите в клетчатые двери. Поговорите со старым солдатом, пройдите по блиндажу до конца и залезьте в танк. Справа находится рулевая панель. На шкале, слева, наберите код «ловля рыбы в пустыне»: 7 4 1 9 5 3. Слева от входа – специальный синий бак для таддиума. Вернитесь в музей, к разбитой витрине. Сохранитесь. На выполнение следующей операции у вас есть сорок секунд. Откройте контейнер, похожий на бутылку. Из черного футляра достаньте таддиум, положите его в контейнер и закройте его. Приятный женский голос сообщит, что жить вам осталось совсем мало, если не отойдете на пять миль. Хватайте контейнер, бегите в танк, откройте бак, положите в него таддиум и закройте крышку. Подойдите к рулевой панели и дерните справа рычаг с красной кнопкой. Танк поехал. Управлять им не надо, он сам знает дорогу. Вылезьте из танка. Впереди – лифт, слева, в глубине, находится шифровальная машина. Подойдите к ней. На экране справа нужно собрать знак земли (кружок со стрелкой вправо, вверх) из находящихся слева фрагментов. Пользуйтесь только фрагментами в верхнем ряду, слева направо. Первый фрагмент положите в верхний правый угол экрана, второй – в верхний левый, третий – в нижний левый, четвертый – в нижний правый. Нажмите рычаг справа и возьмите из лотка кусок руды. Сохранитесь. Зайдите в лифт. Развернитесь и опустите рычаг вниз. Выйдите из лифта и подойдите к пульту справа. Нажмите большую красную кнопку, а затем – два левых вертикальных ряда квадратных кнопок. Раздастся звонок. Подойдите к машине в конце мостика. Вставьте руду в прямоугольное отверстие и нажмите две кнопки внизу, сначала – левую, потом – правую. Дотроньтесь до металла.



Алхимики настойчиво предлагают выпить из кубка. Не делайте этого. (Можете выпить, но игру придется начинать с последней записи.) Вы увидите небольшое колдовство и получите кольцо Люсьена. Ваша задача – найти тело Александры.

Финальная загадка

Щелкните по кольцу курсором. Повернитесь направо, к фонтанам, и подойдите к левому. Выключите воду, нажав на правый рог. Дотроньтесь кольцом до руки на фонтане. Сделайте шаг вперед и прочитайте слева – вывеску и справа – надпись на доске. Идите прямо. Подойдите к слону и встаньте к нему спиной. Сделайте шаг в сторону могилы и посмотрите вверх. Возьмите искрящуюся палочку. Со стороны чудовища подойдите к телу и дотроньтесь до него. Зацепите кольцом Люсьена кольцо, появившееся на груди у мумии. Положите кольца в миску перед драконом. Нажмите на желтый треугольник справа. Возьмите миску с расплавленным металлом и поставьте ее перед слоном. Нажмите на желтый треугольник. Отнесите сплав к змее. Дотроньтесь до красного треугольника. Металлическую заготовку положите под стеклянный шар чудовища, а в руку ему дайте палку. Возьмите сплавленные кольца. Посмотрите налево и вниз. Алхимики колдуют над телом, накрытым простыней. Быстро дотроньтесь до тела кольцами. Послушайте добрые слова про себя. Выйдите в ранее запертые ворота и дотроньтесь до говорящей картины...

Nick Silin

НОВОСТИ

Mad Genius, новорожденная канадская компания, расположенная в Ванкувере, анонсировала выпуск своего первого крупного продукта – 3D-боевика **GunMetal**. По сюжету игры, в недалеком будущем археологи разбудят древнейший искусственный интеллект, обладающий огромной тягой к уничтожению биологических форм жизни. На протяжении 26 миссий игроку предстоит остановить уничтожение Земли, используя свою боевую машину, оснащенную мощнейшим оружием и всевозможными вспомогательными устройствами. Выход **GunMetal** намечен на август 1998 г.

***

Компания *Psygnosis* готовит новую игру в жанре стратегии в реальном времени – **Global Domination**. Вам предстоит, выбрав свою страну, захватить оставшийся мир и не дать сделать то же вражеской организации Нового Порядка. В игре имеется 20 встроенных сценариев а также возможность просто пострелять, выбрав режим Arcade, или же сделать карьеру, пройдя через тренировки и многочисленные, связанные друг с другом по сценарию кампании. В игре имеется большое количество различных типов вооружения и средств защиты, позволяющих, например, сбить, отклонить от курса или же вообще перепрограммировать и развернуть летящие в вас ракеты противника. Игра будет поддерживать до 16 игроков по локальной сети или по Интернету. Выход **Global Domination** ожидается зимой 1998 г.

***

Компания *Cavedog Entertainment* сообщила о выпуске редактора карт и миссий к игре **Total Annihilation**. Продукт можно скачать бесплатно с официального сайта игры (http://www.totalannihilation.com). Редактор также включен в дополнительный диск к **Total Annihilation**, названный **The Core Contingency**, появление которого в магазинах рассчитано на конец апреля.

«Мы предоставляем фанатам **Total Annihilation** тот же самый редактор, который мы использовали для создания оригинальных карт и миссий игры», – сообщил Рон Джилберт (Ron Gilbert), основатель и исполнительный директор *Cavedog Entertainment*. Вначале редактор будет включать текстуры из «зеленых», природных миров **Total Annihilation**. Остальные текстуры появятся на сайте чуть позже.

***

Джон Кармак (John Carmack) сообщил некоторую дополнительную информацию по недавно анонсированному **Quake 3**. Наибольший интерес представляет сообщение о том, что в энджине **Quake 3** будут использованы некоторые улучшения и энджин игры **Trinity**.

Информационное агентство «Galaxy Press»

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ:
ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА



Разработчик	Gamos, студия «Пилот»
Издатель	1С
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	смесь головоломок и приключений
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95 + + DirectX 5.0.
Процессор – 486DX2/66 (рекомендуется Pentium 100).
Оперативная память – 8 Мб (рекомендуется 16 Мб).
Видеоплата – 1 Мб (рекомендуется 2 Мб).
Привод CD-ROM – двухскоростной (рекомендуется четырехскоростной).
Место на жестком диске – 1 Мб.

Пролог

Такого неслыханного нахальства город Бердичев не видел давно! Средь черной ночи из зоопарка, второй достопримечательности после кирпичного особняка местного миллионера и нового русского Рабиновича, был похищен полосатый слон Балдахин, иностранный перебежчик, не снесший побоев капиталистической акулы зообизнеса Карбофоса. И вот эта мразь с табуреткой на спине (то бишь Карбофос) вторглась в пределы нашей Родины и вновь овладела своим слоном. Такой страшной новостью на передовице встретила своих читателей местная газета «Кривда». Среди них были и известные во всем городе детективы-плэйбои братья Пилоты. Надо сказать, что детективная деятельность ввиду нерентабельности давно была помещена братьями в разряд хобби, и только такое страшное преступление, как похищение любимого ими Балдахина, смогло оторвать их от «челночного» бизнеса, ставшего в последнее время их главным источником дохода.



У входа в зоопарк

Наспех глотнув холодного кофе, неразлучные братья рванули в зоопарк, сразу же столкнувшись с проявлением процветающей бюрократии и взяточничества. Появившийся на звон колокольчика Сторож, мало что соображающий с похмелья, разглядев среди цветных кругов перед глазами невысоких братцев, решил, что «послать» посетителей и удалиться в свою будку будет намного проще и быстрее, чем пытаться открыть непослушными руками замок на воротах. Шеф, вооружившись киркой, висевшей на пожарном щите, попытался было проломить забор, но напоролся на недовольного бегемота, заткнувшего филейными частями своего тела образовавшийся проем. Любопытный Коллега, слонявшийся до этого без дела, открыл ставни будки, на которой висел пожарный щит, и нарушил сон мирно посапывавшей вороны. В клюве той братьями была замечена золотая монета. Дальнейшие поиски заначки в будке ни к чему не привели, а потому Шеф, разгорячившись от волнения, плеснул в стоявшую тут же бочку воды из пожарного чайника. С воем из бочки вылетел Мышьяк, матерый котяра, отец половины кошачьего населения Бердичева, известный своей хитростью и подлостью и промышленным мошенничеством и шпионажем. Вид вороны вызвал у Мышьяка весьма неоднозначную реакцию, в результате чего последняя лишилась как жизни, так и монеты, вовремя подобранной Шефом. Сторож, вновь выгнанный надсадным звоном колокольчика, глухо матерясь, выполз из своей конуры, обещая продырявить из двустволки первого, кто попадется ему на глаза. Но, к его крайнему удивлению, вместо очередного упрашивания ему была предоставлена золотая дореволюционная монета, слегка запачканная вороньим пометом. «Ящик пива!» – гаркнул про себя Сторож и впустил братьев.





Рояль в кустах или первый рэйв-концерт в Бердичеве

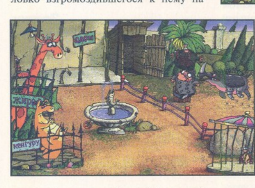
Шеф всегда был неравнодушен к классической музыке. Вот и в этот раз, едва завидев приютившийся в кустах рояль из местного ДК, он немедленно бросился к инструменту и принялся играть. Коллега, не смысливший в музыке ровным счетом ничего, увлекся странными



закорючками, на которые глядел его брат, когда играл. Пробежав глазами первую страницу, Коллега перевернул ее. Следующая отличалась от предыдущей только цветом – она была рыжеватая. Когда разглядывать закорючки Коллеге надоело, он подошел ко столбу с указателями и, встав точно под тем из них, на котором красовалась перевернутая табличка с надписью «Слон», замер, не в силах прочитать слово, написанное вверх ногами. В это время Шеф, вернувшись из задумчивого оцепенения, ударил по клавишам рояля, пытаясь сыграть нанесенную на рыжую страницу мелодию. Впоследствии этот эпизод вошел в историю как первое в мире исполнение рэйва на рояле. Коллега, будучи от природы неплохим танцором, вошел в ритм и так разошелся, что в одном из своих прыжков ударился головой об указатель с перевернутой табличкой. Скрипнув, он перевернулся на столбе и замер, указывая путь к клетке Балдахина.

Золотой ключик

Проследовав в направлении, указанном на столбе, братья оказались около клеток со зверьем, среди которых была и опустевшая клетка их любимца Балдахина. Шеф, не тратя времени даром, проследовал в хозблок, где и разжился граблями, секатором и лейкой. Сжалившись над засыхающей пальмой, находившейся в ведении Сторожа и изредка поливаемой остатками прокисшего пива, он вылил щедрые пол-литра влаги на сухую и горячую почву горшка. Пальма с благодарностью приняла воду и незамедлительно ответила добром на добро, вывесив на ветке гроздь бананов. Не сумев в одиночку дотянуться до плодов, Шеф призвал на помощь брата, ловко взгромоздившегося к нему на



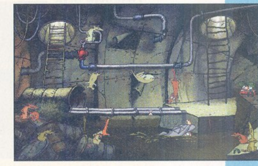
плечи. Но не тут-то было. Сбежавший по недосмотру Сторожа носорог по кличке Т-34 на полном ходу протаранил акробатов, после чего скрылся. Не привыкший к таким «наездам» Шеф заботливо расположил на звериной тропе, по которой прибежал носорог, найденные ранее грабли. Тем временем толстокожий, успев развернуться, заново начал разгон. Но получил граблями прямо по рогатой морде, развалившись на груду щитков. Коллега, теперь уже спокойно забравшись на плечи брата, а оттуда на пальму, уплел один из бананов и, оценив его по достоинству, решил забрать всю гроздь, воспользовавшись секатором. Освободившись от груза бананов, пальма подкинула несчастного на несколько метров, после чего он рухнул в фонтан, чуть не расколотив гипсового дельфина. Поняв свою ошибку, Шеф открутил регулировочный кран фонтана на полную мощность. Струя рванула вверх, уподобившись женевскому фонтану. Затем братья повторили весь трюк с бананами. На этот раз Коллега приземлился прямо на струю воды, где и завис, дико хохоча, потому что вода щекотала ему под мышками. Шеф, будучи мужчиной суровым, еще раз крутанул кран. Коллега, взмыв вверх, приземлился прямо в сумку к кенгуру и овладел ключом. Вовремя подоспевший Шеф разъяснил глупому животному, кто есть кто, и освободил брата, но недотепа Коллега выронил ключ, доставшийся с таким трудом.

Лабиринт Минотавра

Обезьяна, стащившая ключ, увлекла братьев в некое подобие лабиринта, ловко удирая от них при малейшем к ней приближении. Понадобился не один час бешеной гонки по дорожкам, прежде чем Шеф догадался спрятаться в полый ствол дерева. Глупая обезьяна, подгоняемая Коллегой, пробежала мимо дерева и попалась в руки Шефа. Общим судом братья постановили ключ у зверюги изъять, но жизнь сохранить.

Берегись автомобиля

Заполучив ключ от номера Карбофоса, братья отправились в гостиницу. Но путь отважным героям преграждает высокоскоростная магистраль. Шеф, с детства увлекавшийся электроникой, занялся починкой светофора. Коллега же, поковыряв в носу, решил порыться в урне, где обнаружил штопор, который был незамедлительно использован для открытия люка. Убедившись в безуспешности этой затеи, Коллега решил грудью остановить поток автомобилей. Дождавшись, когда с правой стороны показалось серенькое такси, храбрый братец ринулся через переход. Когда таксист заметил низкорослого детектива, жать на тормоз было уже поздно. Проявив чудеса водительского искусства, таксист объехал Коллегу, краем глаза уловив бешеное выражение лица еще одного водителя, также объезжавшего нарушителя по левой полосе. Когда машины унеслись восвояси и клубы пыли развеялись, Коллега увидел перевернутую крышку люка и Мышьяка, спускающегося в открывшееся отверстие. Братья незамедлительно последовали за ним.



Дети подземелья

В катакомбах канализации города Бердичева царил хаос. Крысы жили в подземельях с незапамятных времен и пускать к себе непрошенных гостей не хотели. Трое из них, раскачиваясь на трубе, решили искупать братьев в зеленых экскрементах, медленно проплывающих под трубой. Сначала Коллега, а потом и Шеф все-таки умудрились перебраться через нее короткими перебежками, пользуясь моментом, когда очередная крыса отклонялась в сторону.

«Медвежатник»

Выбравшись из люка на другой стороне дороги, ребята, воспользовавшись отнятым у мартышки ключом, забрались в номер Карбофоса. Хозяин, решивший не связываться с детективами, поспешил удалиться. Шефа сразу же насторожил странный сейф-холодильник с многочисленными ручками. В секрете ключа был задействован принцип обратного креста. Задача состояла в том, чтобы повернуть все ручки в горизонтальное положение. Через пару часов тренировок холодильник был вскрыт.

Лирическое отступление: если не хотите тратить несколько часов на вскрывание сейфа, делайте как я! Шаг 1: зарисовываем положение всех ручек, прежде чем начать их крутить. Шаг 2: поворачиваем

по одному разу, невзирая на последствия, вертикальные ручки с вашего рисунка. Шаг 3: повторяем все, начиная с шага 1.

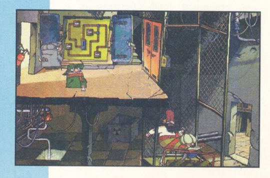
Пока Шеф упражнялся в «медвежатничестве», Коллега успел заглянуть в сахарницу, подобрать отвертку, отодвинуть штору и подобрать баллончик с пеной для бритья, который он не преминул использовать в ванной. С помощью отвертки Шеф починил выключатель, а с помощью того же баллончика успокоил всплывшего крокодила. Пока зеленый отплевывался от пены, Коллега успел стянуть ключик, висевший над ванной. Этим ключом Шеф открыл замок, запиравший дверцу холодильника, и дернул за ручку.

Гнусный Мух

Проследовав за Мышьяком, нагло обжиравшимся колбасой в холодильнике, братья становятся свидетелями побега Карбофоса через балкон. Шеф первым делом выдрал из розетки телевизионный шнур, который Коллега обмотал вокруг себя и использовал на балконе в качестве каната. Шеф последовал за ним, но не успел он начать свой спуск, как появился Гнусный Мух, не дававший телевизору свалиться со стола. Пришлось Шефу вернуться в комнату и усмирить Муха с помощью мухобойки, найденной в ящике стола с телевизором. Избавившись от порхающей твари, братья преспокойно спустились по импровизированному канату. Затем Коллега открыл правое окно, а Шеф выбил его, перерезав полученным осколком трос. Вслед за тем братья спокойно забрались в левое окно.

Из школьных воспоминаний: туалет

Оказавшись в ванной комнате, Шеф прикарманил мыло, лежавшее на умывальнике, и вантуз. Он открутил кран с водой, а Коллега бросил кусок мыла в пасть коту, пившему воду из бачка. Затем Шеф, заткнув унитаз вантузом, дернул за шнурок. Пока вантуз был мокрый, Шеф использовал его, чтобы открыть дверь.

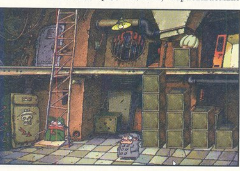


Погоня

Опять Карбофос со слугой успели удрать на лифте, предварительно взорвав распределительный щит. Шеф, завидев электроцепи, его давнее хобби, бросился к щиту и восстановил провода, увлеченный ностальгическими воспоминаниями об уроках физики в школе. Как только цепь заработала, братья погрузились в лифт и бросились в погоню.

Строим лестницу

В следующем зале, вытащив из ящика автомат, стреляющий воздушными шариками, Шеф мужественно подставил себя под град ящиков, сбрасываемых



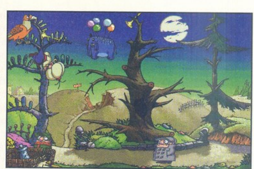
слугой Карбофоса. Передвигаясь справа налево и прыгая с ящика на ящик, ему удалось составить из падающих ящиков конструкцию в четыре ряда и в четыре ящика высотой. Забравшись наверх и спугнув подлеца-слугу, маленький Шерлок Холмс повернул рубильник и поднял платформу с братом-Коллегой.

Погоня 2

Выбежав на крышу, братья наблюдают сцену полета Карбофоса на полосатом Балдахине, украшенном воздушными шариками. Подобрав ножницы и краску, красную и зеленую, Шеф вновь предоставил свои плечи в распоряжение Коллеги, который открутил кран баллона с леталпропал'ом. Подумав с полчаса, почему шар не наполняется газом, Шеф наконец нашел повреждение (разрыв в шланге) и устранил его. Затем он забрался в корзину с помощью лестницы, которую приставил к корзине. Коллега, давно проникшийся ненавистью к вороне по кличке Килоперьев, с явным садизмом расстрелял ее сначала красной, а потом зеленой краской. Запрыгнув в корзину, он перерезал веревку, и братья продолжили погоню.

Асы из асов

Летели они долго. Лишь на третьем часу полета братья сообразили, что им нужно приземлиться, а как это сделать – они не знали... Но, на их счастье (или беду), Шефу и Коллеге встрети-



лась Килоперьев, пробившая обшивку шара и тем самым приземлившая их за считанные секунды.

Забытая мелодия для флейты

Братья были почти у цели. Балдахин, украшенный шариками, висел на небе, заслоняя луну. Карбофос позорно бежал, бросив на произвол судьбы и несчастного слугу, и слона, и даже табуретку. Табуретка была первым, что подобрал Шеф, очухавшись после падения. Приладив ее к нижней левой ветке среднего дерева, он сам залез на нее и встал под слоном. Коллега встал прямо под Шефом и помог брату перебраться на дерево с Гордой Птицей (слева). Встав на крайнюю левую ветку, Шеф попробовал дотянуться до несчастного слуги. Коллега, подобрав упавшую флейту, протрубил в дупло центрального дерева и заглянул в него, чтобы убедиться в эффективности своего искусства. С помощью слуги Шеф перебрался на ствол правой ели, где обнаружил еще одну флейту. Затем братья использовали все три флейты на стволе ели и получили лесенку. По лесенке они добрались еще до одной флейты. С помощью ее магических звуков Балдахин был наконец спасен.

Эпилог

После триумфального въезда братьев Пилотов в город на полосатом слоне Бердичев гулял и праздновал три дня и три ночи. Автор там был, мед ел, пиво пил, по усам не текло, поскольку сбриты, а потому в рот все попало.

Леонид Векшин,
клуб «Game Galaxy»

U.F.O.s



Разработчик	H + A
Издатель	Artech Studios
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	юмористический квест
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

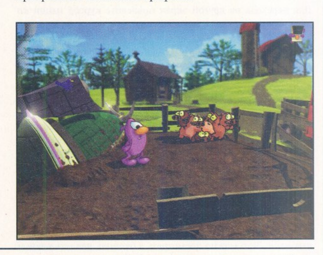
Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 90 (желательно Pentium 100).
Оперативная память – 16 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Видеорежим – SVGA 640x480 16-bit color.

Интересных юмористических квестов, к сожалению, не так уж много. Среди них можно выделить **Day of Tentacle**, **Beavis and Butthead in Virtual Stupidity**, **Normality** и, конечно же, **Sam&Max**. Однако совсем недавно появилось действительно достойное произведение, имеющее полное право пополнить этот (пусть и немногочисленный) список. Речь идет об игре **U.F.O.s**.

Началось все с того, что инопланетянин забыл заправиться на одной из космических заправочных станций, в результате его «летающая тарелка» потерпела крушение и упала на нашу Землю-матушку. При этом она доставила немало неприятностей свиньям и одному милому утконосу. После падения выяснилось, что надо срочно чинить двигатель. Из случайно летевшего мимо рекламного листа пришелец узнал, что за 19 долларов 95 центов он сможет получить одну из необходимых деталей. Ваша же цель заключается в том, чтобы как можно скорее отправить этого инопланетянина назад в космос.

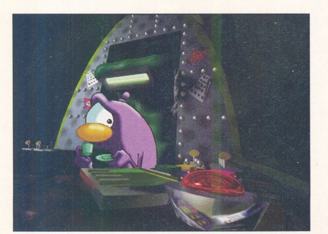
Главных героев у вас два – пришелец (милое такое существо в фиолетовом костюме с одним большим глазом и маленьким «собирателем») и утконос (достаточно забавный представитель земной фауны). Пришелец явно доминирует в этой парочке, используя своего приятеля так, как ему вздумается. Но, несмотря ни на что, эта парочка неплохо работает и способна решить любые поставленные перед ней задачи. Графика и звуковое сопровождение в **U.F.O.s** – одна из самых сильных сторон: игра заметно выигрывает по качеству изображения у многих своих предшественников. Это, конечно, можно объяснить новейшими возможностями компьютеров, но, как видно из системных требований, они не очень-то и используются. При этом все движения героев реалистичны и плавны. Звуки очень хорошо соответствуют окружающей атмосфере, а прикольная музыка во время паузы вообще очень радует слух.

Итог: **U.F.O.s** – прекрасный квест, который займет у вас немало времени не только на прохождение, но и на то, чтобы посмеяться над шутками и полюбоваться прекрасным качеством графики.



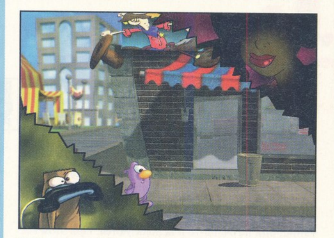
«Собиратель»

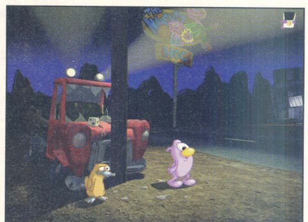
Итак, что же это такое? «Собиратель» – это небольшой аппарат, напоминающий рацию. С его помощью инопланетянин общается с окружающей средой. В основном он заменяет пришельцу руки (и инвентарь): по какой-то неведомой причине тот не желает прикасаться ни к чему в нашей среде. Кроме того, «собиратель» служит средством для убеждения утконоса совершить какое-либо действие, а также является панелью функций игры. Периодически он отказывается выполнять некоторые ваши указания. Это означает, что в данном месте все не так просто, как кажется, и вам придется сделать что-то непосредственно. Чтобы просмотреть свой инвентарь или воспользоваться одной из функций игры, вам надо щелкнуть мышкой на изображении этого аппаратика в правом верхнем углу. Для переключения между инвентарем и панелью функций используйте большую оранжевую кнопку посередине «собирателя». Чтобы выключить «собиратель», не выбирая при этом никакого предмета для использования, надо просто щелкнуть на картинке сзади.



Управление

Управление осуществляется выбором нужной иконки (правая кнопка мыши), а затем щелчком на предмете, на который оказывается воздействие. В начале игры вы можете выбирать между тремя действиями: взять (или использовать), поговорить, посмотреть. Возможность выполнения того или иного действия с данным предметом выражается состоянием иконки действия: если рука (взять / использовать) сжата, вы, скорее всего, можете произвести какое-то действие; если разжата – даже и не пытайтесь. То же самое с изо-





бражением рта (поговорить) и глаза (посмотреть). Если вы взяли какой бы то ни было предмет, его надо положить в инвентарь (то есть навести курсор с предметом на «собиратель» и щелкнуть левой кнопкой мыши) или использовать на этом же экране. В дальнейшем, после освобождения утконоса, в вашем распоряжении появится новая иконка: морда утконоса. Обычно он выполняет разную грязную работу за инопланетянина. Если глаза открыты, действуйте. Ну, а на нет и суда нет!

Для перехода на другой экран подведите курсор мыши ко краю экрана и, когда появится стрелочка, щелкните левой кнопкой.

Пауза в игре ставится автоматически, когда вы переключаетесь на другой экран в Windows.

Прохождение

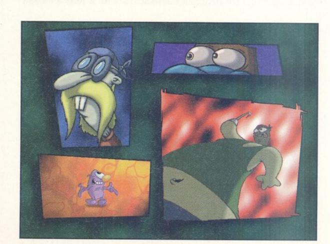
Естественно, прохождение включает в себя только действия, необходимые для успешного прохождения игры. Но дам хороший совет: перед тем, как обращаться к прохождению, лучше пощелкайте повсюду мышкой. Во-первых, можете обнаружить какой-нибудь прикол, а во-вторых, может быть, сами продвинетесь дальше по игре.

Сразу после приземления возьмите грязь с «летающей тарелки». Идите налево, к грузовику. Затем идите вверх, к дому, и возьмите (наведите руку и, когда она сожмется, щелкните левой кнопкой мыши) прутик с пенька, рядом с которым отдыхает собака. В дом жена фермера вас не пустит, можно и не пытаться. Зато можно посмотреть в окошко, увидеть ключ и получить за это скалкой по морде. Вернитесь на экран с грузовиком и идите направо. Вы окажетесь на берегу реки. А вот и утконос! Но его крепко держит капкан, а паника при вашем приближении столь велика, что освободить его так просто не удастся. Сначала надо с утконосом поговорить (вернее, превратить в зомби), и только после этого можно открывать замок. На этом же экране возьмите пучок травы, которая растет рядом с рекой. Вызовите «собиратель» и на экране инвентаря соедините грязь с «летающей тарелки» и траву – получите маску. Теперь вернитесь к дому, где живет фермер с женой. Используйте маску на утконосике, посмотрите милый фильм. В результате инопланетянин возьмет-таки ключ. Теперь идите к сараю (вверх направо), используйте утконосика на стоге сена и после этого никогда не придавайте значения фразе «...как иголку в стоге сена». С помощью иголки откройте замок на сарае. Чтобы взять канистру с бензином, вам надо сначала поговорить с лошадью, а потом, когда она отвернется, ударить ее один раз прутиком. Канистра не выдержит и упадет в ваши руки (лапы?). Идите к грузовику. Используйте ключ на двери. Ну что ж, не самый плохой способ забраться внутрь! Залейте бензин из канистры (заливается он, если использовать канистру на двери). Ну, с Богом!

Теперь вы едете по дороге. Вам надо добраться до города. Управление осуществляется стрелками вправо и влево на клавиатуре. Внизу экрана есть индикатор «Плохо-Хорошо». Как только указатель достигнет положения «Хорошо», езда закончится. Чтобы этого достичь, надо сшибать зверюшек, людей и инопланетян (показатель будет постепенно ползти к надписи «Хорошо») и объезжать кучи камней.

После того как ваша машина впечатается в столб, а вы вылетите через лобовое стекло, возьмите из машины игральный кубик. Идите сначала направо вверх, потом направо, откройте дверь. На кухне стоит угрюмый мужик и рубит капусту. Подсуньте утконосика ему под правую руку. Он его порубит на мелкие кусочки, а щипцы станут вашими. Идите через дверь в бар, затем в туалет (дверь справа). Войдите в ближнюю к вам кабинку и щипцами достаньте монетку из унитаза. Вернитесь в бар, идите к слепому, стоящему около музыкального автомата. Отдайте ему монетку, и он сделает в ней дырку. Монетку прицепите к кубику, идите к автомату, опустите монетку. Нужная вам мелодия, которая так не нравится толстому рокеру, находится под номером B6. Посмотрите мультик – и вы окажетесь в городе.

Идите наверх к двум разговаривающим мужикам, поговорите с тем, что сидит справа: он даст вам сигарету. Вернитесь на экран с машиной, дайте утконосу сигарету, и он возьмет ключ (какой ценой!!!). Перейдите дорогу и запомните номер телефона, написанный на витрине. Теперь идите к телефону-автомату, опустите монетку, и пусть утконос позвонит по номеру 555-6789. Пока он говорит, идите в игрушечный магазин и возьмите картинку около кассы. Выйдите из магазина. Открутите винт справа на колонке гаечным ключом и наденьте сверху помойное ведро. Заберите шляпу. Идите к мужикам и используйте шляпу на пилотке. Идите налево, к бабульке, используйте на ней пилотку. Ну что ж, денег не дали, но зато мы получили билеты в цирк. Возьмите выпавший банан. Идите вниз, затем направо наверх, потом направо. Дайте билетеру ваши билеты.



Идите к человеку в костюме слона, подметающему пол, и возьмите пустое ведерко. Отдайте слону картинку из магазина, он пропустит вас к клоуну. У клоуна есть дудка, но нет пива. А дудочка нам пригодится. Выходите из шатра клоуна и идите к продавцу пива направо. Отправьте утконоса измерить его рост к картонному клоуну с вытянутой рукой и, пока продавец не смотрит, используйте ведерко на бочке с пивом. Идите к старейшему слону в центре шапито, опустите монетку в автомат, и у вас появится конфета с надписью «Bad». Слоник упадет, но пусть это вас не волнует. Опустите конфетку в пиво. Идите к клоуну в его каморку, дайте ему отравленного пива и заберите дудку (вряд ли она ему понадобится в ближайшее время). Выходите из каморки и идите к шарманщику налево. Там танцует обезьянка. Поманите ее бананом. Начнется новая игра: «Собери побольше денег».

Правила очень просты: вам надо собирать деньги (для передвижения по экрану используйте ← и →) и не наступать на банановую кожуру. За пойманную монетку вам дадут 10 центов, за пропущенную снимут 2 цента. За пойманный бумажный доллар вам дадут 25 центов, за пропущенный снимут столько же. За падение на банановой кожуре с вас снимут 50 центов. Чтобы перепрыгнуть через кожуру, нажимайте Пробел. В результате вы должны собрать 19 долларов 95 центов. После этого вы вернетесь на ферму.

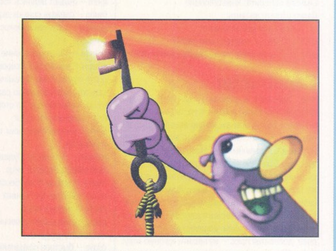
Идите к дому, около которого спит собака. Войдите внутрь. Инопланетянин должен взяться за кабаний клык, а утконос – встать и держать люк. Спуститесь вниз в пещеру. Идите на экран, где у прилавка, на котором написано «Kiss An Ayleein», стоит женщина. Возьмите пружинку с головы мальчика. Напустите утконоса на женщину. Начнется поединок языков в три раунда.

Управление: → (напасть) и ← (встать в защиту). В первом раунде легко победить, если постоянно лупить по клавише атаки. Во втором и третьем раундах после получения хоть самого мизерного преимущества станьте в защиту и ждите конца раунда. После победы получите жевательную резинку.

Идите на экран с импровизированным оркестром и висящим шаром. Дотроньтесь до шара пружинкой и запрыгните на него. Теперь поднимайтесь по веревочке наверх. Худеть надо было! Под вашим весом шар упадет прямо туда, куда нужно.

Идите налево, к мужику, который жарит курицу, и в обмен на монетку получите ведерко. Идите еще раз налево, к малышу с игрушечной «летающей тарелкой». Приклейте к ней жевательную резинку, затем дайте малышу ведерко в обмен на пульт управления. Достаточно равноценный обмен! Управляя летающей игрушкой, летите на два экрана направо к своей (естественно, настоящей) «тарелке» и заберите ключ. На обратном пути вы его потеряете, а после этого заберите кетчуп из коробки над мужиком, жарящим кур. Этот кетчуп бросьте в ведерко с курицей двухголовому уродцу около вашего космолета. Ваша роль на этом закончится. У урода внезапно появится сильная жажда, и он уйдет попить воды. Ключик из бочки, естественно, вывалится, инопланетянин его заберет. Поставит клаксон клоуна (упокой, Господи, его душу!) на место. Вот и все. Корабль починен. Можно улетать. Утконос даже всплакнет от горечи расставания со своим другом. Но тот не бросит боевого товарища и заберет его с собой. Единственное маленькое упущение: топлива в космическом корабле как не было, так и нет. Так что, боюсь, инопланетянин с утконосом улетят недалеко. Они еще вернутся!

Александр Рытиков, PcDuck



НОВОСТИ

Украинская компания разработчиков *Action Forms* начала работу над второй игрой с предварительным названием **Carnivores**. Первый продукт компании известен под названием **Chasm**, в Северной Америке он был издан компанией *Megamedia* и распространялся силами *GT Interactive*.

***

Игровая онлайн-служба *Mplayer* сообщила о том, что ее пользователями стали уже более 500.000 человек. «Начиная с четвертого квартала 1997 года, траектория развития службы заметно изменилась, – сказал Брайн Апгар (Brian Apgar), генеральный менеджер *Mplayer*. – Почти год понадобилось на то, чтобы достичь отметки в 200.000 пользователей. Но затем только шесть месяцев прошло до того, как зарегистрировалось еще 300.000 человек».

***

Игра **Diablo** стала одной из самых популярных игр последних лет. И теперь компания-разработчик *Blizzard* работает над второй частью **Diablo**. Этот с огромным нетерпением ожидаемый сиквел должен появиться в продаже к Рождеству текущего года.

Не хотелось бы, чтобы *Blizzard* осталась верна своим «традициям», ведь прежде она уже обещала выпустить сначала к позапрошлому Рождеству первую часть **Diablo**, а к последнему – стратегию в реальном времени **StarCraft**. Но ни та, ни другая не были, к сожалению, завершены в срок.

***

Переделки и дополнения для **Quake** были очень популярны и выходили в несметном количестве, теперь та же судьба преследует и **Quake 2**.

Компания *Katanasoft* сообщила о том, что в скором времени завершит свою переделку игры **Quake 2** под названием **Paradigm**. В этом дополнении будут новые виды оружия, новые уровни и некоторые забавные, прежде отсутствовавшие функции. Сейчас компания ищет дистрибьютора для своего продукта.

***

Компания *H+a* (или *I. Hoffmann + Associates Inc.*) сообщила, что в мае появится новая ролевая приключенческая игра **Celtrica**. Интересна она будет, по мнению авторов, сюжетом «нового поколения». Игра будет точно интересна всем поклонникам виртуальных астрологии, сновидения, алхимии, реинкарнации, оккультизма и головоломок.

***

Английская компания *Grolier Interactive* планирует в 1998 году выпустить в Европе (а также, возможно, и в США) ряд игр для платформ PC и Sony PlayStation. Наибольшего интереса заслуживает игра **V2000** (**Virus 2000**), сиквел распространенной в 80-х годах игры **Virus**. В новом продукте *Grolier*, использующем вид в перспективе от третьего лица, игрок борется за спасение всего человечества от инопланетных жуков, которых придется истреблять, используя оружейные новинки, на протяжении 36 уровней, расположенных в шести мирах (Подводный, Тропический, Ледяной, Каменный, Инопланетный и Болотистый). Выпуск игры запланирован на лето 1998 года

Компания *Акелла* продолжает активную работу над мультимедийной энциклопедией о творчестве группы Крематорий – **Между небом и землей**. На прилавках магазинов диск появится примерно в конце мая, и, как стало известно «Galaxy Press», будет сопровождаться проведением концерта и презентации, посвященной выходу этого продукта в свет. О месте и времени проведения этого грандиозного мероприятия прессе будет сообщено позднее.

Информационное агентство «Galaxy Press»

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ PC

Andretti Racing '98

Чтобы получить дополнительный выбор автомобилей, выберите в меню опцию Begin Career и введите одно из следующих имен :
CHAO BROS – машины класса Indianapolis;
PEACEFUL OCEAN – сток-кары.

Battlezone

Следующие коды вводятся во время игры при удерживании клавиш LShift + RShift.
BZBODY – Бесконечный энергетический щит (God Mode)
BZFREE – Бесконечное количество пилотов
BZRADAR – Открыть всю карту
BZTNT – Бесконечные боеприпасы

Beasts & Bumpkins

Сначала наберите: kneelbeforeme.
Далее можете вводить:
G – неограниченное золото;
Ctrl + F6 – показать всю карту;
0103 – вы получаете больше pesants в form of children.

Constructor

Коды работают в версии и для DOS, и для Windows 95. Коды вводятся на экране выбора миссии и карты, причем можно ввести коды, затем вернуться в главное меню и загрузить одну из ранее сохраненных игр. Набрав код, нажмите Enter. Если все введено правильно, вы услышите звуковой сигнал. При наборе вы можете даже использовать Backspase, если допустите ошибку. Начав играть, нажмите C, чтобы активизировать коды. Вы услышите звуковой сигнал, а к цифре, отображающей количество прошедших дней, добавится плюс – начинайте грязную игру!
actions674 – даже на уровне сложности easy вы сможете творить все возможные в игре гадости (undesirables actions);
build909 – скоростное строительство – без рабочих и стройматериалов. Просто нажмите Ctrl, размещая здание;
cadets552 – больше не нужно выращивать ни кадетов – кандидатов в полицейские, ни воришек (bribes), которые станут гангстерами. Просто нажмите Alt + P (cadets) или Alt + M (bribes);
complain840 – вам надоели капризы жильцов? Alt + C, и они вам больше не докучают;
estates131 – городской совет не будет вмешиваться при покупке земли;
fences673 – доступны все типы оград;
gadgets337 – можно производить все виды ТНП;
gangster822 – вы сможете превратить рабочих в гангстеров – шесть к одному;
houses738 – можно строить дом любого типа;
loans039 – вы сможете взять у бандитов в долг любую сумму. Но отдавать придется;
maps751 – доступ ко всем картам с любым количеством игроков при сложности easy;
missions824 – вы можете не выполнять миссии, которые поручает вам городской совет (council missions) – достаточно нажать Alt + I;
speed471 – повышает скорость во время сетевой игры;
teams418 – возможность менять цвет, играя в одиночку;
tenants127 – доступны жители всех пяти уровней;
weapons473 – возможность приобретать все виды оружия;
worker902 – вы сможете купить рабочих у городского совета – по 5 тысяч за каждого.

Die by the Sword

Во время игры, удерживая клавишу F1, введите нижеследующие коды. Вы также можете запустить игру с помощью строки «main.exe -god» ,чтобы активизировать режим бессмертия.
agrav – изменение подвижности конечностей
aiaim – изменить искусственный интеллект
bamff – перенос на последний уровень
btiny – делает вас маленьким
bzone – изменение отображения моделей на экране
colid – показывает возможные места столкновений
dedly – усилить мощь оружия
fpers – выдает надпись «Sound Cache Misses»
frame – сделать снимок экрана
gamma – изменение яркости экрана (гамма коррекция)
gmode – общее ускорение течения игры
gocam – жестко зафиксировать положение камеры
golrg – делает вас большим (попробуйте напечатать этот код несколько раз)
hicup – вас бросает из стороны в сторону
ifall – сбивает вас с ног
lunar – уменьшение силы тяжести (попробуйте – и увидите)
mecam – теперь вы будете созерцать окружающий мир от первого лица
mukor – режим бога (бессмертие)
ntrud – выбор противника
pause – пауза в игре
plane – показывает уровень защиты (брони) и очки ранения (жизни)
qsave – быстрое сохранение текущего состояния
sepku – совершить самоубийство
silky – чудовища становятся еще более тупы
spcam – обзор со стороны врага
tough – выбор уровня сложности

F22 Raptor

Нажмие T для появления строки ввода и наберите в ней:
it's not my fault – завершить миссию;
never tell me the odds – постоянные промахи противника;
we can rebuild him – восстановить повреждения;
there can be only one – неуязвимость;
i'll be back – перезаполнить хранилища.

Heavy Gear

Во время игры введите следующие коды, удерживая клавиши CTRL + ALT + SHIFT.
bedouinprince – Бессмертие
checkmatein2 – Выиграть миссию
hesbackandhesgotagun – Бесконечные боеприпасы
deplikespudding – Вид от третьего лица

Incubation

Находясь на карте выбора миссий, введите следующие коды :
ix1 – Доступны все места на карте
ix2 – 10 skill очков на каждого пехотинца
ix3 – 500 equipment очков на каждого пехотинца
ix4 – Следующая миссия

Interstate '76

Во время игры удерживая Ctrl + Shift, наберите код GETDOWN. После того как вас убьют, миссия будет считаться успешно завершенной. Клавиша F12 переключает разрешение игры с 640x480 пикселей на 320x240 и обратно. Но когда вы совершаете опасный затяжной прыжок с очень большой высоты, выжить после которого крайне трудно, вы можете воспользоваться этой клавишей для избежания летального исхода. Итак, после того как падение началось, быстро нажимайте F12 несколько раз подряд. В результат вы окажетесь на земле целым и невредимым.

Jazz Jackrabbit 2

Во время игры просто напечатайте эти коды (только для однопользовательской игры):
jjammo – весь боезапас
jjbird – помощь птиц
jjcoins – получение монет
jjending – возврат к основному меню
jjfly – уши-вертолет, повторный ввод кода дает hoverboard
jjgems – получение камней (gems)
jjgod – режим бога
jjguns – все виды оружия
jjinv – режим бога
jjk – самоуничтожение
jjlight – полное освещение
jjmorph – превращение в Spaz, повторный ввод кода превращает в Bird, еще раз – вы превращаетесь в Frog, еще раз – снова превращаетесь в Jazz
jjnext – пропуск уровня
jjq – выход на рабочий стол Windows
jjshield – силовое поле защиты

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Коды вводятся в командной строке, вызываемой клавишей T.
boinga 1 – Бессмертие
cartograph – Показать всю карту
diediedie – Все оружие
freebird – Левитация
gameover – Завершить уровень
gimmestuff – Все предметы
gospeedgo 1 – Режим замедленного действия
iamagod – Сверх-Джедай
statuesque 1 – Обездвижить противников
trainme – Поднять Силу на один уровень
trixie – Восстановить ману

Jet Moto

Чтобы получить четыре новые трассы, нужно занять первое место в чемпионате на среднем уровне сложности.
Чтобы получить еще две новые трассы, нужно занять первое место в чемпионате на профессиональном уровне сложности.

Чтобы получить еще одну новую трассу, нужно еще раз занять первое место в чемпионате на профессиональном уровне сложности.
Еще раз займите первое место в чемпионате на профессиональном уровне сложности, чтобы получить возможность вводить коды.
Коды вводятся на экране с названием игры.
CONTORTIONIST – Сверхподвижность
JETPACKSPECIAL – Сверхскорость
2XSTUNTS – Удвоение очков за трюки
ZIPPYNODRAG – Отсутствие сопротивления
SCREECHNOW – Воздушные тормоза
YAHOOLOOKIE – Внешняя камера
ZOWIEZOOM – Бесконечное турбоускорение
SWOOSHSKATE – Гонки по льду
BRAINIACPLUS – Обратная камера

Joint Strike Fighter

В экране Pilot Select нажмите клавиши `LShift + RShift` одновременно (иногда потребуется еще нажать и клавишу `Enter`). Теперь у вас есть возможность выбрать любой самолёт или вертолёт в игре!
Следующие коды вводятся непосредственно во время полета.
`Ctrl + T + U` – Сверхускорение (mach 10000)
`Ctrl + C + O` – Выиграть миссию
`Ctrl + G + O` – Проиграть всю компанию
`Ctrl + G + U` – Самонаводящиеся пули
`Ctrl + S` – Цветной дымовой шлейф

LBA 2

Следующие коды следует вводить во время игры после нажатие клавиши `Esc`.
LIFE – Восстановить жизнь, магию и цветки клевера
GOLD – Дает 50 монет
MAGIC – Восстанавливает магию
SPEED – Показывает количество кадров в секунду
CLOVER – Дает цветок клевера
BOX – Дает коробку с клевером
PINGOUIN – Дает механического пингвина

MadSpace

Нажмите ~ для включения консоли и набирайте коды:
WEAPON – всё оружие;
CLIP – ходить сквозь стены;
GOD – неуязвимость;
KILL – убить всех монстров;
SCAN – двигающийся сканер;
RESTORE – полное оружие и энергия.

MageSlayer

Следующие коды вводятся в консоли, вызываемой клавишей ~.
impulse 11 – Бессмертие
ode to jack – Убить всех врагов
impulse 10 – Усилить мощность удара
fly – Левитация (используйте клавишу прыжка)
dir maps – Открыть доступ ко всем уровням
map x – Переместиться на нужный уровень (вместо x – номер уровня)
noclip – Хождение сквозь стены
impulse 43 – Самоубийство
impulse 69 – Еще один вариант самоубийства

Mass Destruction

Коды вводятся с титульного экрана.
GOLEVXX – выбор этапа (XX – номер этапа от 01 до 24);
AMMO – доступность оружия.

NHL '98

Зайдите в пункт меню под названием Create Player и введите следующие имена строго в данном порядке:

1. John Rix	15. Tedd Streibel
2. Mike Smith	16. Victoria Wong
3. Mike MacKinnon	17. Tom Papadatos
4. Funky Swadling	18. Troy Church
5. Jay MacDonald	19. Phillip Chow
6. Cory Yip	20. Ted Nugent
7. Andy Harris	21. Adriano Celentano
8. Gary Johnson	22. Jeff Dyck
9. Ben St John	23. Mark Gipson
10. Jeff Mair	24. Lance Wall
11. Juan Jacyna	25. Sissel Tangen
12. Jay Bulbrook	26. Mark Johnston
13. Trenton Shumay	27. Bryce Cochrane
14. Dejan Stanisavljevic	

После того как имена будут введены, компьютер сообщит, что они уже внесены в список в составе команды EA, и предложит использовать их еще раз. При подтверждении использования каждого из введенных игроков нажатием кнопкой мыши на «OK» все характеристики этого игрока будут подниматься до максимума!

Nightmare Creatures

Напечатайте эти коды в главном меню и нажмите `Enter`. Вы услышите звук. Для разрешения других кодов вам надо сначала ввести код EVERYWHERE.
EVERYWHERE – выбор уровня, разрешение других кодов;
BOULON – бесконечные боеприпасы;
GU – кровавый режим;
BRONKO – играть за чудовищ;
DAVID – отменить комбинации ударов;
BES – режим Debug;
MOBY – выбор трека с CD;
ALAIN GUYET – включение всех читов.

Nuclear Strike

Пароли этапов:
1 – JUNGLEWAR
2 – BUCCANEER, (HAMMERHEAD)
3 – DETONATE
4 – AFTERSHOCK, (BLITZKRIEG)
5 – CHESSPIECE, (NOMANSLAND)
6 – BASTILLE
секретный – LIGHTNING
Другие пароли:
UNLEADED – неограниченное топливо;
GUNSRUS – неограниченные патроны;
CHAINMAIL – неограниченная броня;
EAGLEEYE – вы не можете стрелять, как и ваш противник;
OLDSCHOOL – вид сверху вниз;
SHARK BAIT – стрелять ракетой в землю;
MAD BOMBER – неограниченные патроны;
CHEESYPOOF – неограниченное топливо, патроны и броня.

Outwars

Данные коды работают для полной бета-версии.
Введите
singletrac – для получения бессмертия;
keymaster, затем m – чтобы избавиться от карты.

Powerboat Racing

Введите следующие коды во время игры.
eps – Режим чемпионата
pbr – Режим слалома
pdl – Секретный уровень: шахты
urn – Использование катамаранов

Red Alert: Counterstrike

Сражение с гиганскими муравьями

Находясь в главном меню, при нажатой клавише `LShift` наведите указатель мышки на громкоговоритель в правом верхнем углу и нажмите левую кнопку мыши.

Red Baron 2

Эти действия помогут вам выжить при массированном огне, ведущемся с земли. Создайте новый файл с именем RB2sim.ini. В текстовом редакторе (например, wordpad или notepad) наберите, оставив пустую строку в начале файла перед строчкой [Baron] и между каждыми последующими строками (это нужно для корректной работы), следующее:

```
[Baron]

bulletMassFactor =180

groundGunnerBase=800

groundGunnerNoise=180

groundGunnerConvergence=160
```

Далее сохраните файл как RB2sim.ini и переместите его в вашу RedBaron2 директорию. Внимание! На игру должен быть установлен в обязательном порядке апгрейд Red Baron 2 Patch.

Redline Racer

Наберите **dissent** в качестве вашего имени, чтобы получить самое лучшее оборудование. Если вам нравятся красивые девушки, то советуем быстро свернуть в правый туннель на трассе Devil's Canyon. В конце него находится миловидная особа в откровенном купальнике.

Screamer Rally

Введите эти коды в главном меню:
TRAMO – все трассы;
CARBO – все машины;
LEALL – доступ во все лиги.

Seven Kingdoms

Итак, если вы никак не можете выиграть, воспользуйтесь этими кодами (при использовании кодов набранные вами очки будут обнулены). Наберите следующую комбинацию: «!!!@@@###», далее нажмите одну из следующих клавиш:
C – добавление $1000 на ваш счет;
**** – добавление 1000 единиц пищевых запасов;
T – все технологии;
M – открывание всей карты;
; – увеличение численности населения в выбранном городе (национальность добавленного насе-

ления будет выбрана случайным образом, так что будьте осторожны);
= – увеличение очков игрока при выборе «Seat of Power»;
B – немедленно завершить строительство выбранного строения;
Z – включить / выключить режим быстрого строительства;
U – король бессмертен.

Shadow Warrior

Нажмите `T` (появится значок SW) и наберите:
CONFIG – меню отладки;
SWCHAN – режим Бога;
SWGHOST – режим прохождения через стены;
SWGIMME – весь инвентарь;
SWGREED –режим Бога, весь инвентарь и оружие;
SWLOC – введенный в первый раз, показывает скорость игры, во второй – координаты играющего;
SWMAP – показывает полностью карту уровня;
SWNAME – изменить имя в режиме multiplayer;
SWQUIT – выйти из игры;
SWRES – сменить разрешение экрана;
SWSAVE – сохраняет текущий уровень на винчестере в виде файла swsave.map. В дальнейшем вы можете отредактировать этот уровень встроенным редактором уровней BUILD;
SWSTART – начать уровень сначала;
SWTREK*XX* – перейти к уровню *XX*.

Simfarm

Во время игры напечатайте CORN при нажатой клавише `Select` , затем нажмите `Enter` – и получите 10000 очков.

Spec Ops: Rangers Lead the Way

Чтобы уподобиться Горцу (бессмертие), надо нажать `Alt` + `Shift` + **V**, после чего выбрать в меню инвентаря Viewmaster. В результате у вас, помимо всего прочего, прибавится (обновится) время.

StarCraft

Коды вводятся вовремя игры после нажатия клавиши `Enter` (ввод также подтверждается нажатием `Enter`).
Power overwhelming – Режим неуязвимости (God Mode)
Show me the money – 10.000 единиц газа и 10.000 единиц минералов
Operation CWAL – Ускорение постройки зданий и боевых единиц
The Gathering – Бесконечная мана для всех использующих ее единиц
Game over man – Проиграть игру
Noglues – Запрещение врагам использовать магию
Staying Alive – Вы никогда не завершите миссию
There is no cow level – Выиграть миссию
Whats mine is mine – Минералы
Breathe deep – Vespene Gas
Something for nothing – Задействовать все upgrad-ы
Black Sheep Wall – Раскрыть карту
Medieval man – Задействовать все upgrad-ы на конкретный юнит
Modify the phase variance – Все здания доступны для постройки
War aint what it used to be – Выключить режим карты «fog of war» («туман войны»)
Food for thought – Возможность строить юниты без учета продовольствия
Ophelia – Нажмите `Enter`, а затем наберите название миссии, куда хотите переместится

Torin's Passage

Нажмите `Ctrl+P` во время игры для включения «Psychadelic mode». Повторное нажатие `Ctrl+P` отключает этот режим.

Twisted Metal 2

Наберите «gloriousicecream» в меню выбора машин для того, чтобы стать неуловимым Sweettooth.

Uprising

Для введения кодов нажмите сначала клавишу `T`, а затем введите коды.
chump – Бессмертие
dangerous – Бесконечные боеприпасы
tuff – Сверхускорение

Virtua Cop 2

Войдите в директорию Virtua Cop 2, откройте файл VCOP2.INI на редактирование, найдите текст под названием [GameSetting].
Установите значение переменной Extra равным 2.
У вас должно получиться так:
[GameSetting]
Extra=2
Сохраните и закройте файл, запустите игру.
После запуска зайдите в Mode Settings (**F6**) – и вы увидите две новые опции: «Special» и «Cheat».
Меню «Special»:
Single Click Reload – перезарядка одиночным нажатием мыши;
Random Mode – оппоненты уходят в случайном порядке;
Mirror Mode – игровой экран становится зеркальным отображением (по сравнению с оригинальным);
Big Head Mode – появление личностей с большими головами.
Меню «Cheat»:
Auto Reload – автоматическая перезарядка оружия, когда заканчиваются патроны;
Weapon Select – позволяет выбрать любое специальное оружие;
Weapon Select (Special) – специальная версия опции Weapon Select.

Virtual Springfield

Чтобы активизировать транспортер, вы должны открыть свою карту, держать нажатыми клавиши `Shift` + `V` + `S` и дважды щелкнуть кнопкой мыши по звезде назначения. Это прибавит вам денег.

War Gods

Коды вводятся в окошке Game/Properties/Advanced/Cheats. Если код введен правильно, надпись Cheat поменяется на Cheat OK! Первое из чисел включает режим, второе – выключает.
0708 (8070) – первый игрок наносит больший урон;
1037 (7301) – все фаталити активируются одновременным нажатием верхнего удара рукой и нижним ударом ногой;
1515 (5151) – неуязвимость второго игрока;
1971 (1791) – неуязвимость первого игрока;
2059 (9052) – неограниченное количество кредитов;
3366 (6633) – второй игрок наносит больший урон;
3871 (1783) – первый игрок может играть за Grox;
4774 (7447) –окончание игры сразу после победы над одним компьютерным соперником;
5721 (5721) – показывать частоту кадров;
9021 (1209) – первый игрок может играть за Exor;
9990 (9996) – всегда играть на первом уровне;
9991 (9996) – всегда играть на втором уровне;
9992 (9996) – всегда играть на третьем уровне;
9993 (9996) – всегда играть на четвертом уровне;
9994 (9996) – всегда играть на пятом уровне;
9995 (9996) – всегда играть на шестом уровне;
9997 (9996) – всегда играть на седьмом уровне.

War Wind 2

Чтобы ввести код, нажмите `Enter` в сообщении, потом нажмите `Enter` ещё раз.
!the sun also rises – открыть карту;
!golden boy – 5.000 resources, 1.000 butanium;
!the great pumpkin – выиграть кампанию;
!i am the bishop of battle – выиграть миссию;
!on a mission from gawd – быстрое строительство и сбор ресурсов.

WaterWorld

В командной строке DOS запустите игру со следующими параметрами:
water.exe -tooledup – все предметы;
water.exe -twinky – бессмертие;
water.exe -freestuff – все оружие.
Во время выполнения задания нажмите клавишу **W**, чтобы перейти к следующему заданию.

Wing Commander: Prophecy

Во время боевого вылета (когда вы находитесь в кабине истребителя) наберите «dynomite», далее нажмите `Ctrl` + `C` для того, чтобы включить / выключить возможность столкновения. Нажмите `Ctrl` + `I`, чтобы включить неуязвимость, и `Ctrl` + `F12` – для уничтожения цели, попавшей к вам на прицел.

Hex-хитрость

При помощи любого HEX-редактора откройте файл Prophecy.exe и по адресу:
422b7 измените 48 на 90,
65777 измените 49 на 90,
659C9 измените 48 на 90.
За счет изменения вышеописанных значений на 90 вы получите неограниченное количество пушечных снарядов, ракет и ловушек.

X-MEN: The Ravages Of Apocalypse

Для ввода кода во время игры нажмите ~.
«LOGAN» – неуязвимость;
«AMMO» – полный боекомплект патронов.

Подготовлено Л. Векшиным совместно с клубом «Game Galaxy»

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ PLAYSTATION

Agent Armstrong

Для того чтобы заняться обманом в этой игре, необходимо сначала проделать следующие действия. Начинается игра, вы находитесь в большом светлом зале (далее мы будем называть его Главный зал). Итак, идите из Главного зала направо, в соседнюю комнату. В правом дальнем углу этой комнаты стоит сейф, на котором сидит синий игрушечный мишка. Запрыгните на этот сейф и повернитесь направо, лицом к стене. Нажмите ●. Вернитесь в Главный зал. Прямо за правой колонной, немного вглубь, в Главном зале появилась малюсенькая освещенная комнатенка (эдакое углубление в стене). Зайдите в это углубление и нажмите ● – вы активизировали лифт. Чтобы обнаружить его, встаньте в центре Главного зала. Видите двигающуюся вверх-вниз плиту? Это и есть лифт. С его помощью запрыгните на второй этаж в сторону от экрана. Вы на втором этаже. Идите до конца направо, повернитесь в сторону от экрана. Перед вами дверь, войдите в нее. Вы попали в комнату с разбросанными по полу игрушечными синими медведями. Теперь смело возвращайтесь в Главный зал. Идите налево, в соседнюю комнату, подходите к карте, нажимайте ✖, еще раз ✖ – перед вами описание первой миссии. Внимательно изучив задание, жмите ✖ – вы начали выполнение первой миссии.

✖ (4раза), ▲, ●, ✖, ■ – бессмертие,
● (3 раза), ▲ (2раза), ✖ (2раза), ■ – полный запас оружия.

Берите первый джойстик – и вперед!

Bogey Dead 6

Если вы хотите опробовать в воздухе все виды самолетов, то вам придется выбирать режим тренировки, но есть возможность полетать на любом самолете и в режиме прохождения. Для этого перед началом миссии там, где появляется окошко выбора самолетов, надо набрать комбинацию ←, ←, →, ↓, ↑, ↓, →, Select. Все возможные типы самолетов станут доступны для использования. При прохождении игры по миссиям вы можете сначала выбрать лишь две из них, но если устанавливать хорошие самолеты, то и задания должны быть им под стать. Наберите в окне выбора миссий комбинацию:
↑, ↓, ↓, →, ←, ↓, ↑, ▲ – и все миссии игры откроются перед вами.

Gex: Enter the Gecko

Остановитесь и в спокойном состоянии нажмите кнопку Start (таким образом, чтобы появились две надписи на экране: Resume, Exit). Далее вводите коды.
Зажав L2, нажмите: ↑ (2 раза), ↓, →, ▲, ↓. Вы поставите себе бесконечное число жизней.
Удерживая L2, нажмите: ←, →, ▲, ↓, →, ←. Вы поставите себе бессмертие.
Удерживая L2, нажмите: ▲, ←, ●, ↑, ↓. Вы поставили себе смешную вещь – при нажатии Select, ваш герой, то есть Gex, говорит очень смешные фразы. Правда, эти фразы на английском языке...
Удерживая L2, нажмите: →, ▲, →, ←, ▲, ✖. Вы поставите себе время, то есть снизу слева появятся часы. По ним вы сможете определить, за какое время вы прошли тот или иной уровень. Нажав Select +■ вы увидите статистику этого уровня.
В режиме PASSWORD введите следующий код:
R1, R2, ✖, L2, ■,✖, ■, R2, R2, R2, ✖, L2, ■, ✖, R2, ■, L2, R2, ✖, L2, ■, ✖, R2, ■, L2, R2, ✖, ■. В начале игры появится бонус-уровень, в котором можно поиграть.

NHL '98

Игра маленькими персонажами – KIDS
BRAINEY – большие головы спортсменов.
BIGBIG – большие игроки.
STANLEY финальный фильм.

NHL Open Ice Challenge

Нажмите ↑ + «Пас» (■ или ▲) + «Турбо» (любой Selectl), удерживайте эту комбинацию 2–3 секунды , пока загружается заставка «Tonight's Game». У ваших игроков будут большие головы.
Нажмите «Турбо» (любой Select) 2 раза, ↑, «Shoot» (✖ или ●) два раза, ↑ в момент, когда загружается заставка «Tonight's Game». У ваших игроков будут маленькие головы.

Red Asphalt

Войдя в меню выбора игроков, увидите меню в виде вращающегося куба. В этом меню, держа L1 + R1, нажмите: ↓ (три раза), ● (два раза). Вы поставите маленькие машинки.
В этом же меню, удерживая R1, нажмите ■ – установка первого из четырех цветов; удерживая R1, нажмите ▲ – второй цвет; удерживая R1, нажмите ● – третий цвет; удерживая R1, нажмите ✖ – четвертый цвет.
Для введения следующих кодов поставьте игру на паузу при помощи Start (код вводите перед каждой трассой).
Удерживая R1 + R2, нажмите: ↓ (три раза), ● (три раза) – бесконечное «нитро».
Удерживая R1 + R2, нажмите: ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ●, ✖ – бесконечная броня.
Удерживая R1 + R2, нажмите: ←, ↑, →, ↓, ■, ▲, ●, ✖ – бесконечное оружие, то есть оно не перегревается.

Spawn

Прохождение уровней:
во время паузы нажмите и удерживайте L1 + R1 + L2 + R2, а потом нажмите поочередно ▲, ✖, ■, ●, ●, ●. После введения этого кода загрузится следующий уровень.
Временная неуязвимость:
во время паузы нажмите и удерживайте L1 + R1, а потом нажмите поочередно ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●.
Временная невидимость:
во время паузы нажмите и удерживайте L1 + R1, а потом нажмите поочередно ■, ■, ●, ●, ▲, X.
Восстановление энергии:
во время паузы нажмите и удерживайте L1 + R1, а потом нажмите поочередно ✖, ●, ▲, ■, ✖, ●.
Восстановление магии:
во время паузы нажмите и удерживайте L2 + R2, а потом нажмите поочередно ✖, ■, ●, ▲, ■, ●.

WCW Nitro

Нажмите R2, L2, R1, L1, L1, R1, L2, R2, Select в меню опций(options). Когда вы проделаете это, вам станет доступно дополнительное окошко с игроками (в данном случае с одним игроком). После введения этого кода можно или повторить ввод, или войти в игру и в окне выбора игроков набрать L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, Select. В обоих случаях вам станет доступно третье окошко, также с одним игроком.
Если вам хочется, чтобы для выбора стали доступны все игроки, то вам следует снова войти в окно выбора игроков и набрать R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select. Если набор будет верным, то характерный звук известит о том, что в ваше распоряжение поступают двадцать четыре дополнительных игрока.
В меню опций наведите курсор на графу выбора рингов и наберите R1, R2, R1, R2, Select. Нажимая затем Select, вы сможете выбирать секретные ринги и биться на них.
Набрав в меню опций L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select, в графе выбора рингов увидите новые места для боя: Graveyard (кладбище), Spaceship (космический корабль), Circus (цирк), а также ринги: Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir, Hall of mirrors, Reck Room, Psychodelic, Disco, Jungle, 1984, Quark, Texas. Все они теперь окажутся доступны для выбора.
А теперь о веселом.
В меню опций наберите семь раз L1, а потом поочередно нажмите L2 и Select. После этого чем больше ударов во время боя будет получать персонаж, тем сильнее будет расти его голова.
В меню опций наберите семь раз R1, а потом поочередно нажмите R2 и Select – при этом головы будут большими с самого начала.
Там же нажмите семь раз R2, а потом поочередно R1 и Select – и большими станут также ступни и руки.

Internet Video Games Top 100 Edition 109

27 апреля 1998 г.

www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	67	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
2	2	35	Sakura Wars/Sakura Taisen {S}	Red/Sega	AD	2	[1595]
3	5	15	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns {S}	Sega	PU	3	[1709]
4	3	13	Resident Evil 2 {P}	Capcom	AD	3	[1718]
5	6	3	Tekken 3 {P}	Namco	FI	5	[1770]
6	4	14	Gran Turismo {P}	Sony	RA	3	[1716]
7	7	35	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
8	-	1	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S}	Red/Sega	AD	8	[1779]
9	12	15	Alundra {P}	Working Designs	AC/AD	9	[1710]
10	9	8	Burning Rangers {S}	Sonic Team/Sega	AC	9	[1744]
11	13	31	Abe's Oddysee {P}	Oddworld/GT	PL	4	[1610]
12	11	29	Formula 1 (Championship Edition) {P}	Psygnosis	RA	11	[1633]
13	8	45	International Superstar Soccer/ISS 64 {P}{N}	Konami	SP	5	[1548]
14	10	43	Final Fantasy Tactics {P}	Square	RP/ST	4	[1555]
15	19	55	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
16	23	45	Shining (The Holy Ark) {S}	Sega	RP	7	[1397]
17	17	10	Grand Theft Auto {P}	DMA/BMG	RA	17	[1731]
18	22	8	Xenogears {P}	Square	RP	18	[1743]
19	20	2	Dead or Alive {P}	Tecmo	FI	19	[1768]
20	27	24	Colony Wars {P}	Psygnosis	SH	4	[1660]
21	16	8	Shining Force 3 {S}	Sonic Team/Sega	RP/ST	12	[1739]
22	14	3	Tennis Arena {P}	UbiSoft	SP	14	[1777]
23	46	8	Einhander {P}	Square	SH	23	[1740]
24	-	1	1080' Snowboarding {N}	Nintendo	SP	24	[1760]
25	15	14	Red Asphalt {P}	Interplay	RA	5	[1711]
26	25	38	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
27	36	42	Thunderforce 5 {S}	Technosoft	SH	15	[1567]
28	18	3	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P}	Electronic Arts	RA	18	[1765]
29	21	22	Tomb Raider 2 {P}	Eidos	AC/AD	4	[1674]
30	39	35	Tokimeki Memorial {P}	Konami	ST	18	[1596]
31	26	29	Castlevania (Symphony of the Night) {P}	Konami	AC	6	[1628]
32	28	22	Diddy Kong Racing {N}	Rare/Nintendo	RA	2	[1683]
33	37	2	Warhammer (Dark Omen) {P}	Electronic Arts	AC/WG	33	[1778]
34	38	19	WCW Vs. NWO (World Tour) {N}	Asmik/THQ	FI	19	[1697]
35	32	20	Fifa (Road To World Cup 98) {P}{S}	Electronic Arts	SP	8	[1686]
36	29	94	Nights (Into Dreams) {S}	Sonic Team/Sega	PL	1	[1228]
37	24	12	Yoshi's Story {N}	Nintendo	PL	24	[1720]
38	33	72	Killer Instinct Gold {N}	Rare/Nintendo	FI	8	[1247]
39	41	58	Soul Blade/Soul Edge 2 {P}	Namco	FI	3	[1410]
40	43	5	Gex (Enter the Gecko) {P}	Crystal Dynamics	PL	40	[1734]
41	53	104	Guardian Heroes {S}	Treasure/Sega	FI	2	[1172]
42	52	25	Duke Nukem 3D {S}	Lobotomy/Sega	SH	5	[1652]
43	31	14	Mace (The Dark Ages) {N}	Atari/Midway/GT	FI	24	[1631]
44	47	28	Top Gear Rally {N}	Boss Game/Midway	RA	17	[1630]
45	48	75	Albert Odyssey {S}	Working Designs	RP	36	[1215]
46	42	8	Grandia {S}	GameArts/Sega	RP	26	[1738]
47	60	60	Rage Racer {P}	Namco	RA	15	[1367]
48	34	49	X-Men Vs. Street Fighter {S}	Capcom	FI	25	[1414]
49	62	25	Dead or Alive {S}	Tecmo	FI	6	[1655]
50	-	1	Mystical Ninja {N}	Konami	AC/RP	50	[1781]
51	65	61	Nightwarriors (Darkstalker's R.) {S}	Capcom	FI	9	[1138]
52	40	20	Sonic R {S}	Traveller's Tales/Sega	RA	7	[1694]
53	30	57	Blast Corps {N}	Rare/Nintendo	AC/SH	20	[1488]
54	-	3	Fighter's Destiny {N}	Ocean	FI	54	[1723]
55	44	77	Suikoden/Genso Suikoden {P}	Taito/Konami	RP	7	[1181]
56	61	10	Beast Wars (Transformers) {P}	Takara/Hasbro	AC	56	[1691]
57	49	56	Vandal - Hearts {P}	Konami	RP/ST	24	[1492]
58	72	32	Time Crisis {P}	Namco	SH	34	[1559]
59	70	4	Diablo {P}	Climax/Electronic Arts	AC/RP	59	[1767]
60	58	30	NHL 98 {P}	EA Sports/Electronic Arts	SP	21	[1616]
61	45	19	Bomberman 64 {N}	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
62	57	48	Persona (Revelations) {P}	Atlus	RP	20	[1382]
63	35	26	Extreme G. {N}	Probe/Acclaim	RA	31	[1644]
64	66	20	Ghost in the Shell {P}	Exact/THQ	SH	27	[1689]
65	81	17	Saga Frontier {P}	Squaresoft	RP	39	[1575]
66	50	10	Bust a Move (Dance & Rhythm Action) {P}	Enix	PU	30	[1730]
67	69	23	Crash Bandicoot 2 {P}	Naughty Dog/Sony	PL	9	[1659]
68	59	5	Klonoa (Door to Phantomile) {P}	Namco	PL	59	[1748]
69	83	14	MK Mythologies (Sub-Zero) {P}{N}	Midway	AC/AD	67	[1690]
70	73	27	Super Robot War F {P}{S}	Banpresto	ST	43	[1552]
71	88	52	Starfox 64/Lylat Wars {N}	Nintendo	SI	5	[1517]
72	100	2	Bloody Roar {P}	Eighting/Hudson	FI	72	[1746]
73	51	73	Wipeout XL/Wipeout 2097 {P}	Psygnosis	RA	11	[1312]
74	55	11	Riven {P}	Cyan/Acclaim	AD	55	[1707]
75	64	94	Mario 64 {N}	Nintendo	PL	1	[1224]
76	-	1	Vampire Savior {S}	Capcom	FI	76	[1783]
77	82	22	Croc (Legend of Gobbos) {P}{S}	Argonaut/Fox	PL	29	[1634]
78	75	90	Tomb Raider {P}{S}	Core Design/Eidos	AC/AD	1	[1193]
79	54	4	Bomberman World {P}	Hudson	AC/PU	29	[1754]
80	86	35	Darklight Conflict {P}{S}	Rage/Electronic Arts	AC	42	[1556]
81	-	4	Gamera 2000 {P}	Daiei/Tyo	SH	81	[1551]
82	-	54	Star Wars (Shadows of the Empire) {N}	LucasArts/	SH	13	[1370]
83	-	13	Mischief Makers {N}	Enix/Treasure	PL	53	[1624]
84	-	16	Cool Boarders 2 {P}	UEP/Sony	SP	61	[1669]
85	-	3	Breath of Fire {P}	Capcom	RP	80	[1607]
86	56	4	Midnight Run {P}	Konami	RA	30	[1755]
87	-	1	SnowBoard Kids {N}	Atlus	SP	87	[1753]
88	84	2	Skull Monkeys {P}	Neverhood/Dreamworks	PL	84	[1732]
89	71	68	Fighters Megamix {S}	AM2/Sega	FI	1	[1400]
90	87	13	Fifa (Road to World Cup 98) {N}	Electronic Arts	SP	12	[1708]
91	68	108	Resident Evil {P}{S}	Capcom	AD	1	[1148]
92	80	36	King of Fighters 96 {P}{S}	SNK	FI	3	[1415]
93	63	16	Steep Slope Sliders {S}	Cave/Sega	SP	32	[1706]
94	-	4	Gradius Gaiden {P}	Konami	SH	79	[1617]
95	-	1	Quake 64 {N}	Id/Midway	SH	95	[1759]
96	92	11	Banjo Kazooie {N}	Rare/Nintendo	AD	70	[1566]
97	67	14	WCW Nitro {P}	Inland/THQ	FI	48	[1705]
98	-	1	Deathtrap Dungeon {P}	Eidos	AC/AD	98	[1771]
99	-	1	NOeL (Not Digital) {P}	Pioneer	AD	99	[1784]
100	74	69	Twisted Metal 2 (The World Tour) {P}	Sony	RA/SH	6	[1320]



Обозначения

TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
NW	число недель в Top 100
HI	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
{P}	Sony PlayStation
{S}	Sega Saturn
{N}	Nintendo 64

Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

Internet PC Games Top 100 Edition 228

27 апреля 1998 г.

www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	3	Starcraft	Blizzard	WG	1	[2677]
2	2	30	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
3	3	19	Quake 2	Id/Activision	SH	1	[2529]
4	4	27	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
5	5	28	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
6	6	75	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
7	7	68	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
8	10	13	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
9	8	23	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
10	13	6	Battlezone	Activision	WG	10	[2642]
11	14	4	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts	ST	11	[2666]
12	9	18	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
13	11	22	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
14	16	24	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
15	15	28	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
16	12	74	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
17	17	112	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
18	21	43	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
19	26	25	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
20	23	22	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
21	27	22	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
22	18	28	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
23	20	74	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
24	24	26	Entrepreneur	Stardock	ST	21	[2434]
25	22	44	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
26	25	22	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
27	19	39	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
28	32	31	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
29	33	20	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	[2511]
30	31	27	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
31	34	5	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	AC	31	[2654]
32	28	18	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	24	[2530]
33	36	51	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
34	39	3	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	WG	34	[2670]
35	30	29	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
36	35	59	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
37	50	2	Die By the Sword	Treyarch/Interplay	AD/RP	37	[2680]
38	41	21	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	36	[2507]
39	29	30	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2400]
40	38	3	Ultim@te Race Pro	Kalisto/MicroProse	RA	38	[2657]
41	43	91	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
42	37	19	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RP	29	[2526]
43	40	42	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
44	46	31	Hexen 2/Add-ons	Raven/Activision	SH	10	[2389]
45	56	2	High Heat Baseball 99	Team .366/3DO	SP	45	[2683]
46	42	29	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood	RP	20	[2410]
47	60	126	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
48	51	70	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
49	62	27	Uprising	Cyclone/3DO	AC/ST	24	[2425]
50	49	83	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
51	45	80	Avarice (The Final Saga) {O}	CSS/Stardock	AD	10	[2061]
52	65	4	F-15	Jane's/Electronic Arts	SI	52	[2667]
53	55	37	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
54	44	56	Interstate '76/Arsenal	Activision	RA	20	[2225]
55	57	70	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	AC/ST	14	[2131]
56	69	46	Moto Racer	Delphine/BMG	RA	21	[2290]
57	63	42	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey	Activision	AD	19	[2327]
58	47	47	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2283]
59	52	26	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
60	59	103	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
61	76	19	SubSpace	Burst/Virgin	AC	49	[2506]
62	48	125	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	WG	2	[1817]
63	72	16	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	ST	29	[2552]
64	80	24	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	[2450]
65	74	8	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
66	71	24	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	PL	23	[2414]
67	84	28	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	ST	20	[2415]
68	-	2	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	SI	68	[2669]
69	58	67	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
70	66	111	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	[1891]
71	54	79	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	AC	15	[2065]
72	75	25	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
73	83	21	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	WG	49	[2483]
74	77	53	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	RA	16	[2245]
75	70	23	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	ST	29	[2454]
76	94	97	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	ST	15	[1953]
77	82	22	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
78	88	19	Dark Earth	Kalisto/MicroProse	AD	58	[2433]
79	98	40	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	AD	16	[2268]
80	53	7	Tex Murphy (Overseer)	Access	AD	46	[2639]
81	73	92	World Circuit Racing/F1 (Grand Prix 2)	MicroProse	RA	6	[1857]
82	87	22	Steel Panthers 3 (Brigade Command 1939-1999)	SSI	WG	62	[2456]
83	81	25	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	AD	53	[2446]
84	67	16	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	SI	50	[2540]
85	61	12	Flight Simulator 98	Microsoft	SI	57	[2394]
86	95	22	Longbow 2	Jane's/Electronic Arts	SI	38	[2466]
87	92	41	Betrayal in Antara	Sierra	RP	31	[2325]
88	100	13	Red Baron 2	Dynamix/Sierra	SI	52	[2543]
89	64	24	Pro Pinball (Timeshock)	Empire	SI	45	[2366]
90	-	1	Queen (The Eye)	Electronic Arts	AD	90	[2689]
91	91	67	Crusader (No Regret)	Origin/Electronic Arts	AC	26	[2030]
92	-	2	Star Command (Revolution)	Metropolis/GT	ST	92	[2304]
93	68	52	Vigilance on Talos V {O}	PolyEx	PL	36	[2252]
94	93	18	Atlantis (The Lost Tales)	Cryo/Interplay	AD	44	[2319]
95	-	1	Sega Touring Car Championship	Sega	RA	95	[2615]
96	97	18	Command & Conquer (Sole Survivor)	Westwood/Virgin	AC	58	[2525]
97	89	14	Realms of the Haunting	Gremlin/Interplay	SH	71	[2175]
98	90	89	The Pandora Directive	Access	AD	36	[2003]
99	-	12	Resident Evil	Capcom/Virgin	AC/AD	73	[2403]
100	79	55	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	ST	37	[2183]



Обозначения

TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
NW	число недель в Top 100
HI	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
{O}	игра только для операционной системы OS/2

Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

Как работает видеокарта с аппаратным 3D-ускорителем

Попытаемся кратко описать архитектуру и правила формирования изображения для типичного 3D-ускорителя.

В трехмерной графике все объекты создаются как совокупность множества (счет идет на миллионы) треугольников, а треугольники затем образуют полигоны (хотя полигон, вообще говоря, любая плоская фигура с количеством углов не менее трех). Работа начинается с определения полигонов для каждого из объектов изображения. Далее выполняется анализ перемещения каждого из объектов относительно наблюдателя, включая и вращение относительно собственной оси. Кроме этого определяется, как подсветка отражается на каждом объекте. Весь этот анализ исходит из отрисовки 30 кадров/с, хотя для терпимого качества достаточно иметь 10-15 кадров/с.

Стадия создания геометрии. Требует интенсивных вычислений:

- Подготовка
- Преобразование
- Подсветка
- Разбивка изображения на фрагменты (мозаика)

Стадия отрисовки. Требует значительных затрат памяти и аппаратного ускорения:

- Затенение (Z-буфер)
- Создание текстуры (Коррекция перспективы)
- Формирование тумана
- Альфа
- Сглаживание краев
- Пиксель

Так как весь объект состоит из треугольников, все операции выполняются с координатами вершин треугольников и при перемещении объекта координаты вершин пересчитываются. При освещении объекта определяется уровень освещенности каждой вершины треугольника, а уровень освещенности каждой точки внутри треугольника вычисляется как средневзвешенное значение относительно вершин.

Как видно из диаграммы, весь процесс создания трехмерной картинки состоит из двух частей. Сначала создается геометрия объекта из множества треугольников, а затем выполняется отображение объекта на экране или, как принято в 3D-описаниях, рендеринг (от слова render – изображать). Большинство современных видеокарт с 3D-ускорителями не занимаются обсчетом вершин (т. е. первой частью), а выполняют только рендеринг. Это объясняется тем, что первая часть работы требует чрезвычайно интенсивных вычислений и она, как правило, возлагается на центральный процессор. Именно поэтому результаты тестирования видеокарт существенно зависят от производительности процессора.

Собственно рендеринг состоит из четырех основных задач: растеризации, z-буферизации, затенения и нанесения текстур. «Правильная» 3D-видеокарта аппаратно выполняет все эти операции.

Качество растеризации зависит от возможностей видеокарты – лучшие карты не выполняют цветовую обработку пикселей всего треугольника, если часть его выходит за границу видимости объекта. Обрабатываются только видимые пиксели. В не очень хороших картах треугольник, попадающий на край объекта, может быть весь обработан или весь не обработан. Поэтому в хороших картах край изображения выглядит намного ровнее. Этот механизм называют также anti-aliasing.

При z-буферизации определяется, какие треугольники частично или полностью видимы относительно других треугольников. Этот механизм называется z-буферизацией, так как требуется сохранять третью координату для каждой вершины треугольника и анализировать ее. После этого процесса становится известно, что следует рисовать на переднем плане, а что на заднем.

Затенение формирует цвет каждого треугольника в зависимости от освещения или тени, падающей на объект. Самым популярным методом сейчас является затенение по Гуро – программа, которая в зависимости от света (тени) в каждой вершине треугольника вычисляет среднее значение для всего треугольника.

Нанесение текстур приводит к формированию деталей на полигоне – например, ворса на ткани, колец на срезе дерева, цементной «шубы» на стене и т. п. Текстура является образом поверхности объекта. Обычно создается несколько текстур с различным разрешением. Для частей объекта, ближайших к наблюдателю, выбираются текстуры с более высоким разрешением, для удаленных – с более низким. Этот способ также называется mip mapping.

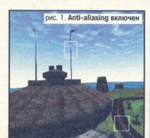
Материал предоставлен компанией «Сплайн» тел. 277-7741, http://www.spline.ru

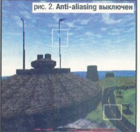
3D-глоссарий

2D – Двумерная графика, т. е. описываемая двумя координатами: X и Y.

3D – Трехмерная графика, т. е. описываемая тремя координатами: X, Y и Z.

anti-aliasing – Так называется механизм, используемый для устранения неровностей краев изображения. Самый популярный способ его реализации – создание плавного перехода от цвета линии или края к цвету фона изображения. На выделенных местах в примерах


рис. 1. Anti-aliasing включен


рис. 2. Anti-aliasing выключен

на рис. 1 и 2 видно, как искажается изображение без anti-aliasing. Реализация этого механизма очень важна, так как позволяет добиться высокого качества картинки на низких разрешениях.

API – Applications Programmer's Interface/ Интерфейс прикладного программирования. Это спецификация набора функций, которую должны выдержать разработчики программного обеспечения для совместимости своих программ с соответствующими операционными системами. Для поддержки 3D-функций также существует свой 3D API, поддержка которого со стороны операционных систем Windows 95 и Windows NT осуществляется набором программ Direct3D различных версий.

applications – приложение. Любая программа не из состава операционной системы.

bi-linear filtering – билинейная фильтрация. Один из простейших алгоритмов обработки изображений. Некоторые программы (в основном игры) переводят пиксели отображаемых текстур в реальные пиксели изображения. В результате возникают различные искажения оригинальной картинки (aliasing), так как даже малое движение вызывает полную перерисовку изображения. Билинейная фильтрация существенно исправляет этот недостаток. По этому алгоритму четыре соседних пикселя в текстуре отображаются в один «усредненный» пиксель, реально изображаемый на дисплее. Выбор пикселя зависит от того, откуда обозревается изображение.



рис. 3. **Билинейная фильтрация выключена**



рис. 4. **Билинейная фильтрация включена**

binary – представление чисел в двоичной системе. Всего две цифры – 0 и 1.

buffer – буфер. Место временного хранения, используемое, как правило, для согласования устройств, имеющих разную скорость работы.

bus – шина. Набор стандартов физической реализации и правил приема/передачи данных, общих для устройств, поддерживающих данную шину.

CAD – САПР, то есть Система Автоматического ПРоектирования.

CPU – центральный процессор.

chip – микросхема.

color – цвет, а именно компоненты белого цвета, по разному воспринимаемые человеческим глазом. Цветные мониторы, например, формируют любой цвет из трех основных цветов – красного, зеленого и голубого.

depth cueing – выделение глубины. Метод для изображения удаленных деталей в помещении. Суть метода состоит в постепенной смене интенсивности цвета при удалении взгляда вглубь объекта.

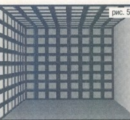


рис. 5

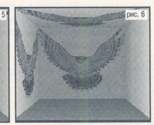


рис. 6

На этих примерах видно, как постепенное затемнение изображения создает видимость глубины помещения.

dithering – передача полутонов. «Создание» нового цвета смешиванием уже имеющихся цветов. Позволяет создать иллюзию использования большего количества цветов, чем есть на самом деле.

double buffering – двойная буферизация. Для объяснения этого механизма можно вспомнить фокус, придуманный лет сто тому назад: если на страницах блокнота нарисовать картинки с небольшими последовательными изменениями и быстро пролистать, то картинка как бы оживет, но дискретность сдвига будет заметна. Поскольку принципы создания движения остались те же, двойная буферизация при создании 3D-изображения означает: следующее изображение формируется до того, как предыдущая картинка была снята (пролистана), и поэтому может быть выдано на экран с минимальной задержкой относительно предыдущего изображения. При отсутствии двойной буферизации изображение будет как бы «мерцать». Но двойная буферизация требует двух буферов кадра на видеокарте, причем каждый должен иметь размер, достаточный для хранения кадра соответствующего разрешения и цвета.

fogging – дословно – затуманивание. Для создания эффекта тумана используется смешивание цвета пикселя изображения с цветом тумана, зависящим от некоторых, связанных с глубиной цвета, функций. Применяется также для обозначения механизма, позволяющего менять видимость объекта в зависимости от расстояния до него. Нанесение тумана требуется для того, чтобы выделить удаленные объекты, поместить их как бы в «дымку». Иллюстрация ниже показывает пример использования тумана. (рис. 7)

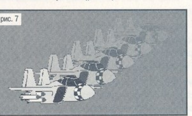


рис. 7

frame buffer – буфер кадра. Это область памяти для временного хранения всех пикселей и их характеристик для одного кадра изображения. Размер буфера зависит как от количества пикселей изображения, так и от глубины цвета (или количества цветов).

Gamma correction – гамма-коррекция. Механизм, позволяющий корректировать искажения яркости цвета на электронно-лучевой трубке (ЭЛТ), вызванные нелинейной зависимостью между подаваемым на ЭЛТ напряжением и яркостью. Гамма-коррекция может регулировать яркость в диапазоне от 0,3 до 4, где 1,0 – значение по умолчанию.

Gouraud – затенение по Гуро. Это алгоритм, позволяющий с высоким качеством рисовать поверхности трехмерных объектов. Основан на эффекте сглаживания человеческим глазом информации о цвете и форме объекта. Принцип обработки следующий: считывается информация о цвете в трех точках, образующих треугольник, затем она интерполируется (усредняется) по интенсивности красного, синего и зеленого цвета. Затем из множества созданных таким образом треугольников создается поверхность объекта. Этот алгоритм является наиболее популярным сегодня при представлении трехмерных объектов.

рис. 8. **«Плоская» модель – затенение по Гуро не используется**

рис. 9. **Используется затенение по Гуро**



HAL – HAL, от Hardware Abstraction Layer. Уровень аппаратной абстракции, аппаратная реализация отображения трехмерной графики.

HEL – HEL, от Hardware Emulation Layer. Это уровень эмуляции аппаратуры, программная реализация отображения трехмерной графики.

Heidi – созданный фирмой Autodesk пакет Heidi Development Kit, представляющий набор правил для разработчиков программ, интенсивно использующих графику.

interactive – интерактивным называется приложение, результат работы которого зависит от пользователя, и он может изменять как результат, так и представление результата.

mip mapping – MIP. Название произошло от латинской фразы Multum in Parvo (много в одном). Многоуровневое отображение используется как один из удобных способов упаковки текстур изображения в памяти и быстрой отрисовки их на экране. Для реализации этого метода в памяти хранится несколько вариантов одной текстуры, но с различным разрешением и, в зависимости от расстояния между точкой обзора и объектом, выбирается текстура оптимального разрешения. Этот метод позволяет не пересчитывать размеры текстур, что требует больших затрат вычислительной мощности компьютера. Текстуры на ближайших к точке обзора поверхностях выводятся с высоким разрешением, на удаленных – с худшим разрешением. Существует несколько способов реализации mip mapping:

nearest – самый простой способ, основанный на том, что есть только один вариант текстуры, выполненной с разными разрешениями, которые заменяются при приближении/удалении объекта к наблюдателю. При этом может возникнуть искажение картинки, вызванное быстрой сменой текстур;

linear – более сложный способ, предусматривающий использование двух разных вариантов текстур с интерполяцией между ними.

OpenGL – программный интерфейс 3D (3D API) для Windows NT и Windows 95, исторически созданный для станций Iris GL фирмы Silicon Graphics. Сейчас именно OpenGL применяется все чаще и чаще вместо интерфейсов серии DirectX от Microsoft.

perspective corrected texture mapping – коррекция перспективы, процесс, который позволяет исправлять расположение и размеры текстур в зависимости от их удаленности от точки обзора. Без аппаратной поддержки этот метод требует значительных вычислительных затрат. Если же коррекцию не использовать, то изображение будет иметь значительные искажения.

рис. 10. **Коррекция перспективы не используется**

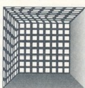


рис. 11. **Коррекция перспективы включена**



pixel – пиксель, минимальный элемент изображения на экране, который может быть сгенерирован компьютером. Изображение на экране создается из тысяч пикселей. Пиксель может быть сформирован из нескольких элементов (триад) люминофора кинескопа дисплея. Размер пикселя не может быть меньше одной триады кинескопа.

rasterizing – растеризация, превращение объекта, описанного в виде графических примитивов (линий, прямоугольников, текста и т. д.) в объект, представленный только совокупностью пикселей.

real-time – реальное время. Этот термин конкретно в 3D-документах используется как одна из характеристик записи или воспроизведении изображения с частотой не менее 25 кадров в секунду.

rendering – операции отрисовки в трехмерной графике, требующие вычислений для каждого пикселя изображения.

resolution – разрешение. Определяет число пикселей, которые могут быть отображены на экране и, соответственно, храниться в памяти.

RGB – одна из систем представления цвета, в которой результирующий цвет является функцией от интенсивности каждого из трех основных цветов. Эту же систему используют цветные мониторы.

texel – тексел . Это точка с цветом в текстуре. При отображении текстур тексели связываются с соответствующими пикселями в изображении объекта.

texture – текстура, двумерный фрагмент изображения, из множества которых формируется трехмерное изображение. В примере ниже чайник нарисован с применением явно неподходящей для него текстуры (для большей наглядности).

рис. 12. **Текстура, с которой создан чайник**

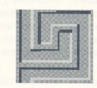


рис. 13. **Коррекция перспективы включена**



transparency – прозрачность. В компьютерной графике цвет, как правило, определяется значениями интенсивности основных цветов: красного, синего и зеленого. При 16-разрядном представлении цвета 5 бит отводится под красный цвет, 6 бит под зеленый и 5 бит под синий. Кроме этого, используется дополнительная компонента, называемая альфой (alpha). Альфа используется для смешивания цветов и для определения того, где взгляд может смотреть «сквозь» цвет (т. е. прозрачность), а где нет.

tri-linear filtering – трилинейная фильтрация, автоматическое уменьшение разрешения текстуры при удалении объекта от точки обзора. Эта техника убирает дефекты изображения при перемещении объекта вдаль от точки обзора.

true color – 24-разрядное представление цвета, 16,7 миллиона цветов

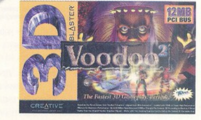
z-buffering – z-буферизация, механизм удаления невидимых поверхностей, использующий буфер в памяти, в котором сохраняется значение глубины изображения (т. е. координата по оси z) для каждого пикселя изображения. Z-буферизация требует выделения значительных объемов памяти. Обычно z-буфер 16-разрядный, но существуют и 32-разрядные буферы, как правило, в более дорогих профессиональных видеокартах. Разрядность буфера определяет точность отображения. Для снижения нагрузки на системную шину буфер рекомендуется размещать на видеокарте.

рис. 14. **Z-сортировка** рис. 15. **Z-буферизация**



z-sorting – z-сортировка, более простой способ удаления невидимых поверхностей. Объекты просто накладываются друг на друга по принципу «ближний сверху». Алгоритм z-сортировки не учитывает возможность слияния объектов и поэтому (как видно из примера выше) картинка, нарисованная с применением z-сортировки, может значительно отличаться от оригинала.

Материал предоставлен компанией «Сплайн»
тел. 277-7741, http://www.spline.ru



Весенние новинки от Intel

15 апреля компания *Intel* объявила о выпуске новой серии процессоров с тактовой частотой 350 и 400 МГц и нового чипсета **440BX AGPSet** для материнских плат с частотой шины до 100 МГц, а также процессора **Celeron** с тактовой частотой 266 МГц (бывший **Covington**) – первого представителя нового семейства «бюджетных» процессоров *Intel* – и дешевого чипсета **440EX** для материнских плат на основе этого процессора. Также были объявлены материнские платы на основе этих чипсетов. Ориентировочные розничные цены составляют 640 долларов за процессор с частотой 350 МГц и 840 долларов за «четырехсотый», но уже в мае ожидается очередное снижение цен.

На пресс-конференции в Москве, прошедшей одновременно (а с учетом разницы во времени – даже раньше) с аналогичным мероприятием в США, специалисты московского представительства *Intel* рассказали о новых продуктах корпорации.

Одновременно с пресс-конференцией была проведена web-конференция, в ходе которой все желающие могли через Интернет задать свои вопросы представителям *Intel*.

Более половины доходов корпорации *Intel* уже составляют доходы от продаж процессоров семейства **P6**. В ближайшее время ожидается, что более половины объемов поставок в количественном выражении также составят процессоры семейства **P6**. Также объявлено о прекращении производства кремниевых пластин для процессоров семейства **Pentium MMX**.

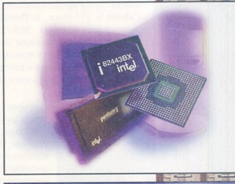
Более 23 компаний-партнеров *Intel* – основные изготовители компьютеров в странах СНГ и Балтии – показали свои модели машин на основе новых процессоров и материнских плат. Еще больше фирм, готовых продавать новую технику, было представлено на выставке «Комтек-98», прошедшей в конце апреля в Москве.

Новые процессоры **Pentium II**, также, как и представленный ранее процессор **Pentium II** с частотой 333 МГц, изготавливаются по технологии 0,25 мкм и собраны в SEC-картридже с разъемом Slot 1. Объем кэш-памяти второго уровня, работающей на частоте, равной половине частоты ядра процессора, – 512 Кб. Помимо увеличенной тактовой частоты ядра, новые процессоры имеют единственное, но очень важное отличие – частота системной шины составляет 100 МГц вместо прежних 66 МГц. Повышая производительность, это решение приводит к ужесточению требований к конструкции и компонентам системной платы. Так, для нормального функционирования системы потребуется новая высокоскоростная память типа SDRAM, удовлетворяющая требованиям 100 МГц-стандарта PC100. Ее стоимость оценивается в 180–500 долл. за 64 Мб.

Хотя установка новых процессоров в старые материнские платы на основе чипсета **440LX** в принципе возможна, официально предыдущий чипсет поддерживает лишь процессоры с тактовой частотой 233-333 МГц. К тому же, чипсет **440LX** обеспечивает частоту системной шины 66 МГц (хотя платы многих производителей позволяют установить частоту 75 или 83 МГц), тогда как новый имеет возможность установки 66 или 100 МГц. Установка старых процессоров в новые материнские платы на основе **440BX** вполне возможна, хотя основное преимущество его, а именно 100 МГц-шина, не будет задействовано. Стоимость материнской платы на основе **440BX** от таких производителей как *A-bit*, *Asustek*, *Supermicro* или *Tyan* составит около 200 долларов. Чипсет **440BX** поддерживает до 1 Гбайт оперативной памяти, AGP 2x и параллельную работу двух процессоров.

Что касается процессора **Celeron**, то он может быть использован в качестве «сердца» малобюджетных решений начального уровня ввиду своей низкой производительности, что является следствием отсутствия кэш-памяти второго уровня, имеющейся в обычных процессорах **Pentium II**. Частота системной шины – 66 МГц. В среднем производительность нового процессора находится на уровне **Pentium MMX** с 233 МГц. Скорость исполнения команд арифметики с плавающей точкой заметно выше за счет того, что **Celeron** имеет то же ядро, что и у процессоров семейства **Pentium Pro** и **Pentium II**.





Для материнских плат на основе процессора **Celeron** *Intel* выпустила специальный чипсет **440EX**, являющийся усеченной версией предыдущего чипсета для **Pentium II – 440LX**. Уменьшено до трех число поддерживаемых слотов шины PCI, до двух – разъемов под модули памяти, исключена поддержка двухпроцессорных конфигураций. На основе **440EX** и **Celeron** планируется в основном выпуск дешевых малогабаритных компьютеров стоимостью менее 1000 долл. *Intel*, к примеру, выпустила платы для **Celeron** в исполнении micro-ATX и micro-NLX. Но, поскольку **Celeron** полностью совместим электрически и по разъему с другими процессорами класса **Pentium II**, желающие сэкономить при покупке машины, а потом довести ее до нормального уровня смогут установить **Celeron** на материнскую плату на основе чипсета **440BX** или даже **440LX** (хотя для этих плат может потребоваться замена BIOS на более свежую версию, корректно работающую с этим «усеченным» процессором). Другая трудность, которая может возникнуть при такой установке – иная конструкция радиатора и его крепежа (**Celeron**, как известно, имеет бескорпусное исполнение). Обратная операция, то есть установка быстродействующих «полноценных» процессоров на **440EX**-плату также возможна, хотя может вызвать проблемы с охлаждением: EX-платы и корпуса для них – micro-ATX,





iCOMP® Index 2.0

iCOMP Index 2.0 compares the relative performance of different Intel microprocessors.

SPEED RATING

PROCESSORS	
PERFORMANCE PC — A balanced, flexible, full-featured PC.	
Pentium® II 400 MHz	440
Pentium II 350 MHz	386
Pentium II 333 MHz	366
Pentium II 300 MHz	332
Pentium II 266 MHz	303
Pentium II 233 MHz	267
BASIC PC — A PC which provides a base level of functionality.	
Intel® Celeron™ 266 MHz	213
Pentium® with MMX™ Technology 233 MHz	203

micro-NLX – будут рассчитываться под уменьшенное тепловыделение **Celeron**'а, и при установке мощного и «горячего» процессора тепловой режим корпуса может быть нарушен. Также могут возникнуть сложности с размещением процессора в мало-габаритном корпу-се — картридж процессора **Pentium II** имеет иные, увеличенные габариты.

С другой стороны, разница в цене между **Celeron** и младшими моделями **Pentium II** очень невелика при более высокой производительности последних: 205 долл. за **Celeron** и 237 долл. за **Pentium II** 233 МГц (московские цены конца апреля). Это подтверждает мысль, высказанную представителями *Intel* на пресс-конференции, посвященной выходу новых процессоров, о том, что если вас хотя бы немного интересует то, что у компьютера внутри и что с этим делать потом, **Celeron** – не для вас, **EX** – тем более.

Несколько раньше, второго апреля, *Intel* представила процессоры **Pentium II** для мобильных компьютеров. Это процессоры **Pentium II** в новом конструктивном исполнении – **mobile module** и **mini-cartridge**. Частоты – 233 и 266 МГц, рассеиваемая мощность – не больше, чем у процессоров **Pentium MMX** в мобильном исполнении. Процессор в новом исполнении вчетверо легче, значительно меньше и потребляет в два раза меньше энергии, чем **Pentium II** в исполнении для настольных компьютеров. Мобильный процессор **Pentium II** имеет производительность на 20–30 % выше, потребляя в 1,5–2 раза больше энергии, чем процессор **Pentium MMX** в мобильном исполнении (**Tillamook**).

В течение ближайших месяцев появится мобильный модуль на основе **Pentium II**, поддерживающий AGP.

Стоимость мобильных процессоров **Pentium II** в партии из 1000 шт.: 266 МГц **Pentium II** в исполнении mobile module – 772 долл.; мобильный модуль 233 МГц **Pentium II** – 542 долл.; 266 МГц **Pentium II** в исполнении mini cartridge – 696 долл.; мини-картридж на основе 233 МГц **Pentium II** – 466 долл. Стоимость мобильных компьютеров на основе новых процессоров – три тысячи долл. и менее.

А. Савченко,
фото Intel



НОВОСТИ

20 апреля 1998 г. корпорация Intel объявила о введении товарного знака Pentium II Xeon (произносится «зи'он») для нового семейства процессоров, специально разрабатываемых под приложения для серверов и рабочих станций среднего и высшего класса. Intel представит новые процессоры в середине года, вскоре после этого появится системная продукция.

«Речь идет об очередном шаге в развитии стратегии корпорации в рамках программы Intel Inside, – заявил Деннис Картер (Dennis Carter), вице-президент Intel, возглавляющий службу сбыта и маркетинга. – Существование нескольких товарных знаков позволяет потребителю быстро сориентироваться среди разнообразной компьютерной продукции и выбрать максимально удовлетворяющий индивидуальным потребностям процессор. Товарный знак Pentium II Xeon отныне будет обозначать процессоры для корпоративных серверов и рабочих станций, уровень производительности которых отвечает требованиям важнейших бизнес-приложений».

Следуя своей стратегии, направленной на разработку и производство процессорных продуктов в соответствии со специфическими потребностями конкретных секторов рынка, корпорация Intel намерена впервые применить в процессорах Pentium II Xeon ряд новых технических решений, удовлетворяющих требованиям приложений для серверов и рабочих станций. Например, процессор Pentium II Xeon для серверов будет оснащен быстродействующей кэш-памятью 2-го уровня большей емкости, а возможность установки нескольких процессоров обеспечит повышенную масштабируемость и расширяемость системы для современных и будущих бизнес-приложений. *(Intel)*

***

Японская корпорация NEC начала поставки образцов чипов памяти типа SDRAM емкостью 128 Мбит (synchronous dynamic random access memory), производимых по 0,22 мкм-технологии. Микросхемы полностью совместимы со спецификацией PC100 и могут работать на частотах до 125 МГц. Емкость одного кристалла составляет 16 Мбайт. Таким образом, модуль памяти объемом 64 Мбайт на основе новых элементов будет содержать лишь четыре микросхемы.

Серийное производство новых кристаллов начнется в августе этого года в Японии. *(NEWSDesk)*

***

Компания Canopus официально анонсировала свою новую графическую карту Pure3D II, имеющую 12 Мб памяти и ТВ-выход. Тем не менее в магазинах она появится лишь во второй половине мая, после 18-го числа.

Основной особенностью карты является охлаждающий вентилятор, позволяющий без особых опасений «разогнать» карту до скорости большей, чем официально установленная. «Некоторые компании продавали вентилятор для чипа Voodoo отдельно в тех же целях, – сообщает представитель Canopus. – Но наша компания является первой, кто поставляет карты Voodoo с уже установленным на заводе вентилятором».

Pure3D II будет поставляться с двумя программами: Quick Control и Application Launcher. Quick Control позволит пользователям регулировать цветовую гамму, контраст и прочие параметры при выводе изображения на телевизор. Application Launcher же позволит создать заранее отдельные файлы конфигурации для каждой из используемых игр. Загрузка нужной конфигурации будет происходить автоматически при запуске игры. Ориентировочная цена карты составит около 329 долларов, что несколько выше, чем похожая карта (также с 12 Мб памяти) от Creative Labs, Diamond Multimedia или Orchid. Также эта цена на 130 долларов выше цены недавно анонсированной карты компании Jazz Multimedia.

***

Компания Quantum 3D сообщила о решении выйти на пользовательский рынок с серией плат Obsidian2 на основе графического акселератора 3Dfx Voodoo 2. Размах нововведений в этой серии

поражает. Среди анонсированных продуктов будет даже плата, работающая в режиме SLI (scanline interleave), но при этом занимающая только один слот с двумя наборами чипов Voodoo 2 и 24 Мб памяти.

Впервые использовав продукты компании 3Dfx Interactive в прошлом году, компания Quantum 3D способствовала выходу технологии 3Dfx Voodoo на рынок аркадных автоматов и профессионального оборудования. Несмотря на то, что компании не заключали никаких договоров, эта работа позволила технологии 3Dfx выйти на рынок high-end систем в то время, когда сама 3Dfx была озабочена только выходом в лидеры на пользовательском рынке и договорами с соответствующими компаниями (т. е. Diamond Multi-media).

Теперь Quantum 3D решила расширить свое сотрудничество с 3Dfx и выйти на пользовательский рынок. А причина тому, по словам Росса Смита (Ross Q. Smith), исполнительного вице-президента по вопросам продаж и маркетинга компании Quantum, — желание компании снизить стоимость всей линейки своих продуктов.

«Главная цель — стоимость продуктов на профессиональном рынке. У нас много интересов как на пользовательском, так и high-end рынках. И наши продукты сгладят разницу между этими двумя рынками. А если мы успешно дебютируем на пользовательском рынке, то дела улучшаться и на профессиональном».

Obsidian2 S-12 PCI (стоимость $329) будет самым простым устройством в серии Quantum 3D Voodoo 2. Это будет плата с одним набором чипов Voodoo 2, 12 Мб памяти и выходами для подключения телевизора (S-Video и композитных). Также компания Quantum будет предлагать AGP 1X версию этой платы, но без возможности работы в режиме SLI. (Кстати, по словам Смита, Voodoo 2 не поддерживает AGP 2X.) Стоимость S-12 AGP будет составлять $349 без ТВ-выхода и $399 — с ним.

«Набор чипов не позволяет использовать AGP для хранения текстур, — сказал Смит. — Но все равно шина дает преимущество более высокой скорости, чем 33 Мгц PCI, просчет треугольников проходит также заметно быстрее. И платы AGP Voodoo 2 в значительной степени зависят от скорости процессора».

Для игроков, которые находятся в поиске high-end решений, большой интерес должны представить платы Quantum Obsidian2 X-16 PCI и Obsidian2 X-24 PCI, на каждой из которых по два набора чипов Voodoo 2, работающих в режиме SLI. При этом обе платы занимают только один слот PCI. Модель X-16 будет оснащена 16 Мб памяти и будет стоить $599, а X-24 будет иметь 24 Мб и стоить $699. На обеих платах будут ТВ-выходы.

***

Компания Silicon Graphics, Inc. и другие члены ассоциации OpenGL Architecture Review Board (ARB) сообщили о ратификации и появлении спецификаций OpenGL 1.2. Появление этого API ожидается поздней осенью 1998 года. Среди нововведений OpenGL 1.2 можно назвать улучшенное визуальное качество 3D (с раздельным просчетом цвета и текстурных координат углов), увеличенная производительность и прочие достаточно высоко оцененные компьютерными художниками продвинутые возможности.

***

Рик Оверман (Rick Overman), старший программист проекта Starsiege компании Dynamix, сообщил, что было решено делать игру на основе OpenGL, а не Microsoft Direct3D. «Мы решили отложить работу с драйверами Direct3D на неопределенное время, — сказал Оверман. — С самого начала интерфейс D3D был просто пыткой в работе, это не говоря о сплошных багах в видеодрайверах — с устройствами, которые по документации они поддерживают, драйвера оказываются несовместимыми...»

Но самой главной проблемой, по словам Овермана, стала загрузка текстур. «С тем способом, который использует Direct3D для загрузки текстур в память видеоплаты, для нас просто стало невозможным получить приемлемую скорость смены кадров» — сообщил Оверман. Схожая проблема встречается и во всех других играх, просто, как правило, делается так, что во время самой игры загрузки новых текстур не происходит, или используется менее 2 Мб текстурной памяти. Но Овермана такие решения не устраивают. «Я отказываюсь ущемлять внешность Starsiege» — сказал он, когда сообщал о причинах предпочтения OpenGL Direct3D.

Дебаты по поводу стандартов OpenGL и Direct3D с самого их появления не утихают среди разработчиков компьютерных игр. Надо заметить, что некоторые наиболее видные программисты, например, Джон Кармак (John Carmack), открыто поддержали OpenGL в письме в компанию Microsoft, которая чрезмерно активно навязывает свой стандарт.

Так что же лучше? «Это полностью зависит от игры, — сказал Оверман. — У нас часто используется пересылка нескольких текстур. По информации 3Dfx, только Quake II и Starsiege пока пользуются этой функцией. Свое сообщение я ориентировал на конечных пользователей. И отклики от них были только поддерживающие. Я просто беспокоился, что пользователи меня не поймут». Дело в том, что у OpenGL несколько более высокие системные требования, чем у Direct3D.

Когда Microsoft не удержала столь перспективного клиента, поступило довольно резкое сообщение от Кевина Бахуса (Kevin Bachus), менеджера проекта DirectX. «Я не слишком удивлен, — сказал Бахус. — Я знаю, что программисты сильно злятся, когда сталкиваются с некоторыми трудностями. Это заставляет людей на что-то выплескивать свою злость. И это сообщение как раз и было подобным выплеском накопившегося. А жаль: мы старались им помочь в разработке Starsiege, что, собственно, и будем делать дальше. Конечно, обидно слышать то, что они сказали, но не удивлюсь, если эта точка зрения изменится».

На вопрос, будет ли сама Microsoft делать Direct3D-версии игр для Dynamix, был получен отрицательный ответ. Но в то же время Бахус сказал, что скорее всего они сами выпустят дополнение с поддержкой Direct3D. Также Бахус сообщил, что «существует своего рода предвзятое отношение среди разработчиков к OpenGL. Два API очень похожи. И в каждом из них есть свои сильные стороны. Но в то же время оба они не идеальны».

Кроме этого Бахус подтвердил, что все проблемы, с которыми столкнулся Оверман, исчезнут в DirectX 6.0. А также, что в Dynamix еще не пробовали работать с OpenGL, а этот API не избавит от всех проблем, и вообще «овчинка не стоит выделки».

***

Компания SciTech, разработчик известного набора видеоутилит Display Doctor, анонсировала новую версию этого программного продукта, Display Doctor v.6.5. В Интернете уже появилась демонстрационная, но полностью работающая в течение двадцати одного дня версия этого продукта.

По сообщениям SciTech, новая программа представляет из себя «единственный в мире» универсальный драйвер для видеоадаптеров и мониторов для операционной системы Windows 95. И для любого пользователя это означает простой способ получения хорошей производительности системы без особых усилий.

Display Doctor 6.5 поддерживает более 250 различных графических чипов, что сводит на нет необходимость выбора драйвера для своего видео адаптера.

Особенно это помогает при запуске старых игр для DOS под управление Windows 95, потому, что DD 6.5 представляет «все VESA VBE команды в качестве 32-битных виртуальных драйверов Windows». Кроме этого в программе усовершенствованный пользовательский интерфейс, новые подпрограммы для диагностики и встроенная система автоопределения чипа.

Стоимость розничной версии этой программы $44,95. Приобрести ее и узнать более подробную информацию, а также скачать пробную версию можно с сайта компании SciTech (http://www.scitechsoft.com).

***

Компания Matrox сообщила о новом чипе. MGA-G200 станет новым флагманом в области графических чипов и его уже многие называют «убийцей» Voodoo 2.

В чипе MGA-G200 используется 128-битная двухшинная архитектура для высокой производительности. То есть в чипе две работающие синхронно и дополняющие друг друга 64-битные шины. Это технологическое решение, по мнению специалистов Matrox, позволит увеличить вдвое производительность 2D приложений.

Чип специально разработан для процессоров Intel Pentium II и последних версий AGP, при этом чип может адресовать до 16Мб видеопамяти. По утверждениям из Matrox, MGA-G200 будет при 24-битном цвете быстрее всех своих конкурентов работающих в 16-битном цвете при тестировании программой Ziff Davis.

С точки зрения 3D-графики, Matrox уверяет, что чип не будет отставать от других представителей рынка. Во-первых, чип будет поддерживать все эффекты, включая bilinear и trilinear filtering, alpha blending, specular highlighting, fogging и anti-aliasing. Также он будет поддерживать обработку нескольких текстур, поэтому чип будет одинаково производительным как в приложениях OpenGL, так и DirectX 6.0.

Чип будет иметь DAC 250 МГц, а также встроенные функции MPEG-2 декодера.

Одновременно с чипом MGA-G200 компания представила его упрощенную версию MGA-G100. Этот чип будет иметь 64-бит-

ную шину и поддерживать до 8 Мб памяти. MPEG-2 декодера в нем не будет, а частота DAC – 230 МГц.

***

Компания Canopus анонсировала новый продукт своей серии графических ускорителей, основанных на чипе Voodoo 3Dfx – Pure3D LX. Как и предыдущее детище Canopus (Pure3D), Pure3D LX имеет 6 Мб памяти, распределяемой между фрейм-буффером (2 Мб) и текстурами (4 Мб), но в ней отсутствует видеовыход стандарта NTSC, имевшийся у предыдущей карты.

В отличии от своего предшественника, Pure3D LX будет поставляться в комплекте с расширенным количеством демоверсий новейших игр, использующих возможности 3D ускорителей. Скорее всего это будут Tomb Raider II, Forsaken, Hexen II, Quake II, Wing Commander: Prophecy, Interstate '76: Arsenal Pack, NBA Live '98 и Myth: The Fallen Lords.

Несомненно, Canopus обеспокоена натиском нового чипа 3Dfx Voodoo 2, но пока что сохраняет молчание на этот счет, работая на покупателя, желающего истратить на 3D-ускоритель не более 150 долларов.

***

Компания Nvidia анонсировала чип RIVA TNT – четвертое поколение графических акселераторов компании. Сразу скажем, что если Nvidia действительно сможет сделать то, что обещает, то это оставит Voodoo 2 далеко позади. Конечно, сообщения о производительности чипа всегда можно слегка преувеличить, или что-то недоговорить. Поэтому не стоить полностью верить тому, что говорят сейчас о своем новом детище RIVA TNT в Nvidia. Однако уже сейчас можно смело говорить о том, что стоит дождаться появления чипа в третьем квартале текущего года.

RIVA TNT станет 128-битным совмещенным 2D/3D процессором с потрясающим количеством транзистеров (7 миллионов), что почти приближает его к процессорам семейства Pentium II. В Nvidia говорят, что в чипе будет две полноправные схемы для обработки текстур, поэтому он будет в единицу времени обрабатывать сразу два пикселя. Это дизайн позволит обрабатывать до 125 миллионов двутекстурных пикселей с 24-битным Z-буфером в секунду, или до 250 миллионов однотекстурных пикселей в секунду. Для сравнения стоит привести чип Voodoo 2 (3DFx), который способен только на 90 миллионов двутекстурных пикселей в секунду. В Nvidia ожидают, что их новый чип сможет обрабатывать до 8 миллионов «треугольников» в секунду, если будет работать в связке с процессором класса Pentium II.

«Мы сделали существенный шаг вперед,» сказал Лью Пасейли (Lew Paceley), вице президент Nvidia по вопросам маркетинга, «и особенно он будет заметен в области интерактивного фотореализма.» По словам Пасейли, RIVA TNT будет поддерживать цвет 32 бита на пиксель (24-битный цвет и 8-битный альфа-канал) при разрешениях до 1.600 на 1.200. «Возможности, которые получают разработчики игр при создании текстур, будут просто потрясающими» – сказал Пасейли. Это означает, что разработчики игр смогут использовать альфа-канал для спецэффектов – например молнии, взрыва или прозрачности. Кроме этого, на чипе будет 24-битный Z-буфер и 8-битный stencil буфер. Последний вступает в силу когда объекты контактируют друг с другом – дерево отбрасывает тень на стену, объект отражается в зеркале и пр.

Чип RIVA TNT позволит использовать до 16 Мб памяти для фрейм-буфера через 128-битный интерфейс с частотой 200 МГц и будет поддерживать AGP 2X для реализации возможности хранения текстур в оперативной памяти. На чипе будет установлен 250 МГц DAC, поэтому плата будет отображать 32-битный цвет с разрешением 1.600 на 1.200 точек при частоте обновления 85 Гц. В отличие от чипа Intel740, RIVA TNT будет работать как на шине PCI, так и AGP. При этом на PCI он будет терять в производительности до 10 %.

Компания Nvidia надеется выпустить опытные экземпляры уже во втором квартале и начать поставки в третьем квартале текущего года. Чип будет стоить $45 при закупке партией свыше 10.000 штук. По словам Пасейли, в Nvidia считают, что 8 Мб-версии плат на этом чипе будут стоить менее $200. Пока Nvidia не сообщала о будущих покупателях чипа, но наиболее верные кандидаты – компании Diamond Multimedia и STB Systems, которые получили благодаря платам на основе чипа RIVA 128 немалую прибыль. Недавно анонсированный чип Nvidia RIVA 128ZX, по словам Пасейли, станет более дешевой альтернативой TNT и также сохранит свое место на рынке.

Информационное агентство «Galaxy Press»

Праздник компьютерных игр ждет вас!

Скажи-ка, дорогой читатель, как часто ты играешь в игры? Наверное, достаточно часто, если ты приобрел и читаешь такой профессиональный журнал, как «Игромания». А как часто ты встречаешься с разработчиками игр, с теми самыми людьми, кто создает это самое популярное средство досуга конца XX века? Не на страницах прессы, взирая на их исполненные достоинства фотографии, а в реальной жизни, один на один?

Да будет тебе известно, что раз в году все создатели игр собираются в одном месте и демонстрируют свои достижения в области компьютерных развлечений. Каждый год (уже в течение 4-х лет) в конце мая, в Центре международной торговли на Красной Пресне проходит фестиваль «Аниграф '98» и «Городок Компьютерных Игр». Пока «Городок» является единственным в своем роде мероприятием такого уровня, на котором царит настоящий праздник игр. Проходят чемпионаты по компьютерным играм, российские игровые компании рассказывают о своих планах на следующий год и демонстрируют новейшие достижения и самые свежие игры.

Но самое главное заключается в том, что на этом мероприятии проходит огромное количество «встреч без галстуков» – прямого общения один на один между игроками и создателями. Только здесь вы сможете высказать все самое наболевшее, и, возможно, предложить изменения в уже разрабатываемые новые игры. Только здесь обратная связь работает на всю катушку – ведь на фестивале присутствуют практически все, кто хоть что-нибудь значит в мире российских игр.

В этом году помимо встреч с разработчиками на фестивале будет развернута обширнейшая программа. Игры **«GAG»**, **«Братья Пилоты»**, **«Петька и Василий Иванович»** и **«Приключения Синдбада»** будут спорить за приз в номинации "Лучшая игра-приключение". **«Третий Рим»** и **«Аллоды»** – за звание "Лучшей стратегической игры". **«Вангеры»** поспорят по оригинальности с **«ZAR»**. Но самый большой конкурс будет среди неоконченных проектов – в этих номинациях будут спорить стратегические реал-таймы **«Ацтеки»** и **«Евразия»**, военный имитатор **«Вьюга в пустыне»** и самая накрученная игра последнего года **«Корсары»**.

В рамках фестиваля пройдет множество конкурсов и викторин с оригинальными призами – на знание компьютерных игр, их истории и тактики прохождения. Пройдет несколько чемпионатов по известным российским играм. Пройдут круглые столы с участие специалистов: «Игровой рынок в России», «История компьютерных игр», «Компьютерное пиратство». Компания *NMG*, создатель серии **«Волшебные Истории Тутти»**, проведет отдельную программу для детей. И, конечно же, каждый день фестиваля на широком экране будут демонстрироваться новые российские игры и уже признанные хиты. Профессиональное жюри будет оценивать игры вместе с вами – уже 2-й год подряд на фестивале вручается «Приз зрительских симпатий», присуждаемый жюри по итогам анкет посетителей выставки.

В общем и целом стоит сказать, что подобное мероприятие, в полной мере имеющее право называться росийским игровым "Оскаром", действительно уникально, и побывать на нем должен каждый, интересующийся компьютерными играми. Мы будем ждать вас с 20 по 23 мая в Центре международной торговли на Красной Пресне в Москве. Играйте и выигрывайте! Да, и не забудьте участвовать в конкурсах «Игромании» – в них поощрительными призами выступят пригласительные билеты на фестиваль!

Компьютерный клуб «Game Galaxy», организатор «Игрового Городка», тел 338-7961, e-mail ggalaxy@aha.ru

Время новой морали – II
или наш ответ Чемберлену

В февральском номере нашего журнала была опубликована статья Дениса Чекалова «Время новой морали» на тему жестокости в компьютерных играх. Продолжаем дискуссию и предлагаем еще одну точку зрения.

А чем лучше ТВ?

Если рассматривать концепцию интерактивных развлечений, то становится ясно, что притягательность компьютерных игр в большей степени объясняется возможностью играющего участвовать в необычных ситуациях и совершать поступки, которые в жизни совершить может далеко не каждый. Само слово «игра» подразумевает лишь моделирование жизненных ситуаций. Да, игровой процесс безусловно влияет на психику и подсознание, но мы живем не в черно-белом мире, все имеет и минусы, и плюсы.

Давайте вспомним, что все познается в сравнении и рассмотрим, к примеру, телевидение. С момента начала перестройки оно из года в год становится все более аморальным, растлевающим, жестоким и тупым (это неоднозначная и безапелляционная характеристика, но на оговорки не стоит отвлекаться). Тот, кто считает, что телевидение не влияет на сознание человека, глубоко ошибается. Доказать это совсем несложно. Появление секс-символов, политических кумиров напрямую связано с телевещанием, вспомните, к примеру, Рональда Рейгана. Засилье рекламы на общественных каналах объясняется тем, что средства массовой информации – сильнейший способ воздействия на потребителей. Фильмы «Человек с бульвара Капуцинов», «Кабельщик» хотя и утрированно, но по сути верно демонстрирует новую, мощную силу убеждения, пришедшую на смену книгам. Но телевидение существует уже добрые полвека, а хаос, обещанный авторами статей, периодически появлявшихся в печати под заголовками типа «сатана с антенной», пока, к счастью, не наступил.

Тут вы вправе резонно заметить, что компьютер пришел на смену телевизору, так как компьютер предоставляет невообразимую ранее возможность участвовать в происходящем. Но есть ли вред в интерактивности? Давайте попробуем разобраться. У многих психиатров наряду с такими понятиями, как «мания величия» и «мания преследования», существует термин «синдром подражания». Суть заключается в том, что после просмотра очередного фильма у человека часто возникает желание воспроизвести какие-то детали картины в своей жизни. Это особенно присуще впечатлительным подросткам, чья психическая неуравновешенность часто вызывает опасения многих авторов. А главное, герои далеко не всегда сеют разумное, доброе, вечное. Обаятельный Джон Траволта в фильме «Криминальное чтиво» играет наемного убийцу, но при этом все равно вызывает симпатии зрителей.

Многие потребители суррогатов авторской и режиссерской мысли имеют привычку переносить модель поведения своих кумиров в реальную жизнь. А кому подражать в компьютерной игре? Герою с полным отсутствием индивидуальности и в большинстве случаев безликому? Во многих играх главным героем является сам играющий, так не станет же он подражать сам себе. Получается, что интерактивность, позволяя участвовать в событиях, тем самым уменьшает переживания и эмоциональную восприимчивость играющего в отличие от смотрящего. Выходит, что телевизор – зверь куда более опасный, нежели компьютер, и с этим зверем, я повторюсь, мы уже давно более или менее успешно уживаемся. Правда, компьютер тоже далеко не идеален, он сильно привязывает к себе и отнимает много времени, но что бы там ни говорили, грань между фантазией и реальностью, которая якобы стирается, на самом деле огромна и всегда будет оставаться таковой, как бы точно виртуальный мир ни копировал наш.

Геймеры – народ мирный

Как правило, это так. Может быть, это просто случайность, а может, и нет. Может быть, возможность сделать что-либо противозаконное в игре избавляет от желания сделать то же самое в жизни. Конечно, обилие крови огорчает, но, вероятно, агрессивность игр не так уж и вредна. Существует мнение, что присутствие насилия в игре уменьшает жестокость играющих в жизни. Звучит парадоксально, но это только на первый взгляд. Известно, что у человека периодически возникает избыток отрицательных эмоций, которым подсознание человека в целях самосохранения ищет выход. В рассказе американского писателя-фантаста Роберта Шекли «Проблема туземцев» общество будущего во избежание антисоциального поведения своих юных членов ежедневно устраивает для молодежи штурм вагонов «подземки». Агрессивность свойственна нам, и мы должны давать ей выход, избрав для этого соответствующие формы.

Компьютерные игры – один из вариантов такого выхода. Пусть лучше игрок обезглавит тысячу противников в какой-либо стрелялке, чем ударит хотя бы одного человека в жизни. Если все эти предположения верны, то общество фактически получает мощную систему профилактики преступлений. Провалил сессию? Не беда, включай компьютер и пристрели пару раз преподавателя (существуют игры, написанные студентами, в которых основной целью является убийство «горячо любимого» наставника). На улице задели? Садись за **Daggerfall** и «замочи» нескольких прохожих. Как сразу уменьшится количество инцидентов с учителями, уличных драк! Но повторяю, это всего лишь предположение.

Стратегию обидели зря

Итак, допустим, что я не прав, а все вышеперечисленное лишь пустые домыслы. Допустим, что компьютерные игры действительно лишают нас совести, как утверждает Денис. Все может быть, но насчет стратегий позвольте мне категорически не согласиться. Совесть, честь, дружба – все это, конечно, замечательно, но давайте смотреть правде в глаза: на политической арене межгосударственных отношений такие понятия отсутствуют полностью. Не будем обманывать себя, в большинстве случаев у страны нет друзей, у нее есть интересы. Существуют, конечно, исключения, например отношение России к сербам, но они только доказывают правило. Почему же тогда в стратегиях, эмулирующих развитие государства, должно быть иначе? История и так знает немало бездарных министров иностранных дел, готовых отдать все и вся в обмен на призрачные обещания вечной дружбы.

В игре **Master of Orion** вы нажатием одной кнопки уничтожаете миллионы людей. Это конечно ужасно, но у вас есть другие предложения? Не воевать – вот единственная альтернатива, но, к сожалению, она неосуществима. Человечество на протяжении всей своей истории без войн пока не обходилось, причем войны со временем становились все более краткосрочными и кровопролитными. Сравните потери Англии и Франции в Столетней войне с числом людей, которое наша страна потеряла всего за четыре года Великой Отечественной. Тенденция очевидна, следовательно, скорее всего в будущем за секунды будут погибать миллионы. Я не говорю, что это нормально, отнюдь нет! Я утверждаю, что это возможно.

Вполне понятно желание человека отгородится от ужасных перспектив, желание верить в справедливость и светлое будущее, но порой трезвая оценка возможных конфликтов как раз позволяет избежать последних. Стало быть, оставим **Master of Orion** и вообще все стратегии в покое. Ни в какой войне об этике и речи быть не может. Советский Союз в свое время заявлял, что если придется защищать свою территорию, то делаться это будет всеми возможными способами, вплоть до применения биологического или химического оружия массового поражения. Когда начинается война, обороняющаяся сторона плевать хотела на всяческие конвенции, на этику ведения военных действий. Так давайте перестанем обвинять игры в том, что в них отсутствуют иллюзорные мечты о тотальной любви.

Алексей Григорьев

Размышления во время перезагрузки

Красивая японка обычно бывает высокого роста с длинными тонкими ногами, огромной копной светло-желтых волос и большими, широко распахнутыми голубыми глазами. Встретив очередного монстра, иногда так хочется вложить свой длинный меч в ножны, дружески хлопнуть чудовище по плечу и поболтать о событиях в соседнем королевстве, а потом опрокинуть по паре кружечек доброго эля в соседней таверне.

Новые жанры получаются не путем скрещивания. Они медленно вырастают внутри старых, как личинки «чужих» развиваются в человеческом теле. Это долгий процесс, остающийся незаметным для взгляда вечно спешащих и чем-то озабоченных людей и NPC.

И все же заметить его можно – по разным признакам, которые проявляются то здесь, то там, и сперва кажется, что они совсем не связаны друг с другом.

В нашу дверь все более уверенно стучатся японские ролевые игры.

Рядом с компакт-дисками на прилавках лежат тамагочи.

Смотрите – Это начинается!

Леди и джентльмены! Яркий круг прожектора освещает сцену. Новый жанр компьютерных игр, новая глава в истории виртуального мира.

Познакомьтесь – искусственная душа.

Найти свой идеал – или создать его?

Каждый человек по-своему уникален. Циник добавит, что уникальность эта имеет те же корни, что и неповторяющиеся лица ваших собеседников в «Daggerfal» – комбинация нескольких черт, подобная фотороботу. Прическа, глаза, подбородок, нос... точно так же и с любой человеческой индивидуальностью.

Нас окружает много людей – но как мало тех, кто бы устраивал нас таким, каков он есть. Этот честен, но глуп. Тот работящий, но часто и много пьет. Жена либо красивая дура, либо умна, но фригидна...

Хочется все бросить, махнуть рукой на несовершенное человечество и сесть за компьютер – поиграть, отвлечься.

В любой игре, где вам вначале предлагается выбрать свою внешность, одной из самых главных проблем становится подчас подбор по-настоящему подходящего, с вашей точки зрения, лица.

Точно так же и в жизни – людей вокруг полно, а поговорить по душам не с кем.

Но если человеческая индивидуальность состоит из набора определенных качеств, почему же нельзя сделать так, чтобы одни из них можно было бы убрать, а другие – добавить? Человек, сотканный из одних достоинств... Фирма «Bethesda» воплотила это в жизнь – относительно внешности, конечно. Теперь в «Battlespire» мы можем с помощью трех переменных – прическа, глаза & нос, подбородок – создать ту внешность, что отвечала бы нашему привередливому вкусу.

Вот если бы так можно было создавать и душу...

Можно.

Мы являемся свидетелями генезиса особого рода компьютерных симуляторов – симуляторов души. Пока что примитивные, представляющие собой лишь абрис будущих проектов, уже в настоящий момент они уверенно заявляют о себе, давая богатую пищу мечтам игроков и планам разработчиков.

К чему мириться с одиночеством, тотальным непониманием, невозможностью излить кому-нибудь душу? В ваших силах создать для себя верного и надежного друга, который никогда не предаст и не разочарует вас. Нет проблем с поиском советчика, спутника жизни, даже сексуального партнера – все можно создать самому и подправить до мелочей в соответствии с собственными пристрастиями.

В конце концов, можем же мы проектировать болиды и настраивать их перед гонкой в автомобильных симуляторах – зачем же останавливаться на таких мелочах?

В словосочетании «виртуальная реальность» ударение все чаще ставится на втором слове. С электронным собеседником можно будет поговорить – а разве этого не достаточно для полноценного общения? Но и это еще не все – с помощью виртуальных перчаток вы получите возможность потрогать его, виртуальные шлемы позволят вам вдвоем – или втроем, вчетвером, как захотите – пройтись по местам, которые вам нравятся, реальным или вами же смоделированным.

Прекрасные, чарующие перспективы! И пугающие – кое для кого.

Но насколько они реальны? Останутся ли эти проекты лишь сюжетами для фантастических рассказов, или же мы можем ждать их воплощения прямо здесь и сейчас, как «Trinity» и подарков на Рождество?

Достаточно только посмотреть вокруг, чтобы понять, что создание симуляторов души – это реальность. И скоро мы сами сможем поиграть в нечто похожее. Сначала только поиграть, поскольку первые результаты вряд ли будут адекватны настоящей человеческой личности; но год за годом реализм их станет повышаться, как повышается он в технических и экономических симуляторах, пока, наконец, искусственная душа не перестанет чем-либо отличаться от обыкновенной.

Этот процесс уже начался, и мы стали его свидетелями.

Мир без души

Это был мир без души, мир без цели.

Это был прекрасный мир.

Абсолютным воплощением классической компьютерной игры является «Тетрис» – его первоначальная версия. Пальцы лежат на нескольких клавишах, взгляд устремлен на экран. Больше не существует ничего. Это – парадигма, точка отсчета. Сверху начинают опускаться геометрические фигуры, их надо укладывать в ряды, чтобы получить очки.

Игра без начала и без конца, без цели – чистое движение, абсолютный процесс.

Потом все стало меняться. Уже те переделки «Тетриса», в которых взамен полностью собранных рядов вы вытаскивали из-за края экрана картинку с изображением собора или обнажали привлекательную девушку, начали трансформацию парадигмы, привнося в процесс смысл и цель.

Абсолютизация этого применительно к «Тетрису» – «Гэгбой», когда каждая совокупленная пара есть цель, а сексуальный акт – смысл.

Тогда это казалось ненужным. Зачем искать глубинные пласты, придумывать объяснения и четко расписывать мотивы? Все так просто, и прелесть жизни – именно в ее простоте. Мы хорошие, а они плохие. Бери карабин и убивай их без раздумий. Очищенный коридор, найденные секреты. Таким был «DOOM».

В те времена для игр достаточно было просто быть. Их создатели не ломали голову над тем, как оправдать их бытие. Действие не требует мотива – оно просто есть.

Теперь мы упрекаем коридоры «DOOM» и «Quake» в нефункциональности. Зачем, спрашивается, были созданы эти помещения? Что делают монстры, расставленные здесь и там дизайнерами уровней? Затем, простодушно отвечали нам, чтобы играть.

Теперь нас это не устраивает. Мы хотим прозрачности мотивов и обстоятельств. Заходя в помещение, мы стремимся тут же понять, что это: капитанская рубка или зал для переработки органических отходов. Нам требуется четко расписать, чем занимается на уровне тот или иной монстр, какую работу выполняет в каждый конкретный момент игры, сколько платит налогов, за кого голосовал на выборах.

И разработчики спешат удовлетворить наши капризы, делая помещения функциональными и в каждом пресс-релизе хвастливо объявляя, что «монстры бу-

дут заниматься своими делами». Трехмерность и интерактивность уровней новых игр призваны лишь подчеркнуть их независящее от нас существование. Персонажи квестов — и те живут отдельной от нас жизнью.

Бессмысленно просто стремиться соединить квадрат с прямоугольником — и этот смысл мы находим в их совокуплении.

Возможно, нашему сознанию свойственно искать проблемы там, где их нет. Иначе бы мы их не находили. Или все сюжеты и жанры к нашему времени оказались уже давным-давно исчерпанными, и кажущаяся невозможность расширить их границы заставляет гейммейкеров копать вглубь?

Поиск глубины и смысла есть первый шаг к созданию качественно нового жанра компьютерных игр — искусственной души. Его появление и начальное развитие происходит внутри RPG — потому, что в них неожиданно нашлось свободное, никем не занятое пространство.

Гоблин делает карьеру

Ролевые игры называют симуляторами жизни — и в какой-то степени они имеют на это право. Давным-давно, когда никто еще не слышал о «Пентиумах», люди играли в игрушку, в которой речь шла о молодом человеке, желавшем преуспеть в жизни. Для этого ему надо было получить образование, за учебу требовалось платить, поэтому приходилось начать поиски работы.

Шаг за шагом виртуальный герой поднимался по лестнице успеха, ведомый усилиями игрока. И действия, которые он для этого предпринимал, были точно такими же, что делают обычные люди в обычной жизни — получить профессию, сделать карьеру.

Какое глупое выражение — делать карьеру! Слыша его, я всегда вспоминаю агента ФБР из фильма «Скалолаз», который говорил так о себе. Он пошел на повышение и погиб в разбившемся самолете, защищая чужие деньги.

Лестница успеха — это далеко не все в человеческом существовании. И уж тем более не самое главное. Именно поэтому посвященная данному процессу игра не может считаться полноценным симулятором жизни.

Основа любой RPG — это карьера.

Умения, гильдии, тренировки, повышение репутации, рост ранга... Чем больше у героя способностей, тем более сложные квесты он может получить, тем опаснее его противники.

Для многих это кажется скучным — поэтому разработчики добавляют в игру приключения, основной квест, необходимость спасти мир или раздобыть волшебный артефакт. Но сюжетная линия как таковая чужда ролевой игре, она досталась ей в подарок от квестов. Сущность RPG — развитие персонажа; шаг вправо — мы получает RPG-adventure, как «Lands of Lore 2», шаг влево — rogue, как «Diablo».

Один из самых приятных моментов в «Battlespire» — первый бассейн. Ваш персонаж плюхается туда и начинает плескаться — один круг, десять, сто — до тех пор, пока умение «плавание» не будет поднято до потолка. В «Ultima Online» вы можете часами тупо нажимать на одну и ту же кнопку только для того, чтобы поднять скилл на несколько поинтов.

Игрок развивает своего персонажа подобно тому, как строит Sim City. Не раз и не сто разработчики пытались совмещать ролевую игру со стратегией путем механического смешения их элементов. Но эти жанры и без того едины в своей сущности.

Все удивительно просто. В обоих случаях вы начинаете с некоторого исходного пункта — базы, стартового капитала — или же героя первого уровня. Далее вам необходимо добывать ресурсы для развития своего подопечного, либо посылать крестьян за дровами и золотом, после чего модернизировать Town Hall, либо выполнить несколько квестов и заработать денег на тренировки. Подобно тому как стратег осматривает графики и таблицы, характеризующие состояние его государства или планетной системы, играющий в ролевую игру следит за статусом своего персонажа.

Проект «Ultima Online» называют ролевой игрой, но на самом деле это стратегия. Самое главное в ней — как можно быстрее развить свой персонаж. И советы, которые дают начинающим игрокам британцы со стажем, в большинстве своем являются стратегическими: какие умения целесообразнее всего выбрать на старте, как быстрее получить побольше денег, что лучше продается в мире Ultima...

Превратив наконец свой персонаж из боязливого недотепы в могущественного героя меча и магии, игрок вынужден либо тупо бродить по карте, развиваясь в никуда, либо начинать все сначала с новым героем — логический конец любой игры типа «Sim City».

Ролевые игры, которые тщатся симулировать человеческую жизнь, на самом деле всего лишь эмулируют ее. Их персонажу недостает самого важного измерения — души. Он сведен к сухому списку параметров, а personality, как обычно, ни на что не влияет.

Поразительное безразличие подобных ролевых игр к внутреннему миру персонажа ярко продемонстрировала столь популярная rogue, как «Diablo». Главный герой бросает вызов могущественному властелину тьмы и после многих испытаний сходится с ним в решающей битве. Но душа чудовища бессмертна и с гибелью ее носителя — тела — она всего лишь переселяется, избирая своим новым пристанищем плоть отважного героя.

Борец со злом сам превращается в Diablo. И во второй части игры новые храбрецы будут сражаться уже с ним. Задумайтесь, сколь трагична эта история. Но игрокам нет до нее никакого дела...

Все чаще и чаще истинные ценители RPG задумывались над этим. Столь почитаемый жанр постепенно скатывался к rogue и hack'n'slash, то есть RPG-action, все большую роль в нем начинали играть поединки. Возникла настоятельная необходимость вдохнуть жизнь в героев игры, вернее, наделить их душой.

Осталось понять, как это сделать.

Гомункулусы

Людям так и не удалось зародить жизнь в пробирке при помощи химических реакций. Мост между органическим и неорганическим остался недостижимой мечтой. Но вполне реально создать живое существо на небелковой основе, моделируя природные процессы с помощью программирования.

Первоначально вычислительные машины были созданы для проведения сложных математических операций, которые всегда получались у них лучше, чем у их создателей. Однако Human все-таки слишком ленивая раса. Им всегда хотелось переложить на плечи машин как можно больше работы.

Для этого было необходимо научить компьютеры думать.

Этот процесс подобен истории, в начале которой главные герои незнакомы и начинают свои приключения поодиночке. Но в какой-то момент им суждено встретиться и прийти к финалу всем вместе.

С одной стороны, недостаток свежих идей в компьютерных играх заставляет разработчиков запускать в производство оригинальные, порой совершенно безумные проекты и открывать глубинные пласты в старых, примелькавшихся жанрах. С другой, нарастающее влияние action в жанре ролевых игр все более привлекает внимание их истинных поклонников к душевному миру персонажа. С третьей, ведутся активные работы по совершенствованию искусственного интеллекта и искусственной жизни...

Пока почти не связанным между собой, этим процессам суждено скоро встретиться, подобно героям романа, и идти далее вместе — к созданию симулятора души. Чуть позже мы увидим, как это происходит; пока же уделим внимание третьему из перечисленных выше случаев. Для нас, игроков, искусственный интеллект представляет интерес прежде всего как оппонент в одиночной игре или же союзник в тех случаях, когда под наше командование попадают несколько юнитов, которым можно отдавать только приказы общего характера, а не управлять каждым их шагом. Не вдаваясь в подробности, достаточно охарактеризовать деятельность искусственного интеллекта как следование набору четко сформулированных команд, рег-

ламентирующих, что делать в том или ином случае.

Вряд ли можно найти такого игрока, который хотя бы раз в неделю не обрушивался с проклятиями по адресу союзного AI или же презрительными усмешками относительно AI вражеского. Чем проще набор команд, заложенных в искусственном интеллекте, тем больше нам приходится думать за каждый свой юнит — помните, как кретины-лучники сходились врукопашную вместо того, чтобы отбежать и обстрелять противника? А если набор команд увеличить, то вместо обычного дурака мы получим дурака с инициативой, вроде снайперов из «Z», которые радостно усаживались в первую увиденную машину или пушку вместо того, чтобы сражаться с наступающим врагом в соседнем квадрате.

Полно, смогут ли эти исполнительные тупицы эволюционировать настолько, что поднимутся на уровень человеческого сознания? Это кажется невозможным. В каждой новой игре разработчики обещают ошеломить нас небывалым искусственным интеллектом, и мне еще ни разу не приходилось слышать о том, чтобы результат их усилий полностью удовлетворил придирчивых игроков. Сколь бы ни был силен AI, обмануть его всегда чрезвычайно просто, да и сила его в большинстве случаев основывается на уже полностью отстроенной базе в стратегиях или численном превосходстве в action.

Именно поэтому многие игроки с огромным вниманием отнеслись к новому проекту, который должен был перечеркнуть беспомощные потуги AI сравняться с человеком, предложив вместо него нечто совершенно особое — искусственную жизнь.

Вместо обширного набора команд на все возможные ситуации — которого всегда оказывается недостаточно — искусственная жизнь (AL — artificial life) располагает лишь несколькими основополагающими принципами, которые впоследствии начинают развиваться подобно тому, как развивается сознание ребенка.

И первая значимая игра в этом жанре была построена именно по принципу воспитания — «Creatures». Из яиц вылуплялись маленькие забавные существа, которых вам надо было обучить всему, что им потребуется знать в жизни. Игра базируется на серьезных научных разработках подобно тому, как летные симуляторы отталкиваются от реальных программ для настоящих пилотов.

Именно проекты искусственной жизни стали отправной точкой для целого ряда писателей-фантастов, живописавших бунт роботов против человечества в той или иной его форме — от Айзека Азимова и Филипа Дика до Криса Картера и кое-кого еще.

Само собой, норнам — именно так называются creatures — еще далеко до человеческого сознания; создатель игры характеризует их уровень сравнением с насекомыми. Однако и это уже огромный шаг вперед по сравнению с туповатыми юнитами, монстрами, одержимыми манией самоубийства, и NPC с заранее прописанными диалогами.

Искусственная жизнь является реальным основанием для создания полноценного симулятора души. Пусть норнам предстоит пройти огромный путь от насекомых до полноценного сознания — они его пройдут.

Однако нельзя забывать о том, что работа над искусственной жизнью — процесс, во многом чисто научный, он не принесет результатов мгновенно. Если с каждой новой игрой мы видим, как постепенно улучшаются графика и звук в компьютерных играх, промежуточные результаты в работе над AL частично будут скрыты от нас. Чем основательнее научное исследование, тем сложнее получить сок практической пользы из его недозрелых плодов.

Вслед за «Creatures» вовсе не повалила лавина клонов или подражаний, как можно было бы ожидать, не вдумываясь в суть происходящего. Разработчики стратегий и action отнюдь не стали стремиться заменить AI в своих играх на якобы более совершенную AL. И причин для этого несколько.

AI достаточно просто программируется (для специалиста, конечно), в то время как для создания искусственной жизни необходимы результаты многолетних исследований — а они на дороге не валяются.

Кроме того, воспитание — сложный и ответственный процесс, рассматривать его в качестве средства для развлечения способен далеко не каждый. Идея хорошая, результат прекрасно продается, но целесообразнее упростить модель, оставить несколько команд — и вот полки магазинов по всему миру заставлены тамагочи. Как вариант — такое существо в вашем компьютере, живущее на компакт-диске, от динозаврика до пепельной блондинки с пышным бюстом.

До тех пор, пока разработки в области искусственной души не позволят создать полноценный симулятор общения, не стоит ожидать бума подобных полуготовых игрушек. Но тем ценнее для нас, игроков, будут те проекты, которые рискнут хоть частично воплотить в себе эту пока еще не полностью разработанную идею.

Также надо признать, что старина AI вовсе не так глуп, как мы привыкли считать. Любой игровой процесс достаточно просто изобразить математически — не секрет, что компьютер думает гораздо быстрее человека, да и удержать в памяти способен абсолютно все. Недаром Каспаров проиграл партию машине.

Другой вопрос, что для всех этих вычислений требуется огромное количество времени. А игрок хочет видеть красивую быструю трехмерную графику, слушать прекрасный звук, иметь отзывчивое управление. Ни один современный компьютер, доступный пользователю, не сможет справиться со всем этим сразу. Гораздо проще дать электронному противнику готовую базу, прошедшую несколько апгрейдов, да отладить как следует режим сетевой игры.

Поэтому искусственная жизнь вряд ли займет такое же важное положение среди игровых жанров, как стратегии или симуляторы. Любителей выращивать существа немного, использовать разработку в других жанрах не получается.

Совсем другое дело — искусственная душа. Общение — одна из базовых человеческих потребностей. Потенциальную аудиторию игры такого жанра сложно даже как-то очертить — она будет интересна для всех. Продавать подобную игру — все равно что торговать хлебом или презервативами; спрос высок и постоянен. Поэтому-то жанр может уверенно смотреть в будущее. Пока он еще маленький, многого не умеет, но вот как вырастет...

К тому же симулятор души не потребует от компьютера особых затрат на внешнее оформление — разве только синтезатор голоса и кое-какая графика, чтобы было видно, с кем разговариваешь. В основном же процессор будет занят живущим в нем сознанием. Так что и со стороны железа проблем также не возникнет.

Возможно, кто-то уже приступил к этому проекту всерьез; возможно, пока никто еще не набрался смелости за него взяться. Но рано или поздно это случится. Наступает время, когда что-то должно появиться на свет — неважно где, неважно как. Просто приходит пора, и Это происходит. Это не может не произойти. Прогресс толкает человечество в спину, и нам приходится бежать, чтобы не упасть. Если идея Ползунова окажется невостребованной, за дело возьмется Уатт.

Первые фотографии в семейном альбоме

Не раз и не два сталкивались мы в играх с различными персонажами — в основном в квестах — но все их реплики, все действия были прописаны от начала до конца, в них не находилось места самому главному, что отличает душу — внутреннему самодостаточному бытию.

Даже «Blade Runner», совершивший переворот в жанре квестов, ничем не в этом отношении отличается от других игр. Да, вариантов того, кто окажется вашим другом, а кто врагом, несколько, но это определяется случайным образом при старте. С начала игры все предопределено — по некоторым третьестепенным деталям развития сюжета можно даже безошибочно определить, какой именно расклад выпал на этот раз.

Это не то. За исключением «Creatures», компьютерные игры могут немногим похвастаться в области симулятора души — по причинам, которые были уже

нами рассмотрены. Да и сами норны симулируют не столько сознание само по себе, сколько развитие органического существа в целом – вплоть до того, что поклонники игры могут их скрещивать и обмениваться генетическим материалом.

И тем не менее кое-что уже есть – где-то воплощенное в жизнь, где-то в виде обещаний относительно будущих игр, а где-то – всего лишь в форме расплывчатых идей. Однако это уже немало.

То, что мы видим сейчас, подобно первым робким попыткам вводить бедную графику в дополнение к текстовым играм на заре компьютерной эры. В те времена это казалось малозначащим украшательством, люди полагали, что никакая картинка не заменит командной строки, в которую следовало вводить слова с клавиатуры. Теперь игровая графика стремительно несется к естественному пределу своего совершенства – порогу зрительного восприятия человека. Недалек тот день, когда улучшать ее будет уже некуда – глаз игрока все равно уже не сможет заметить разницы.

При всех своих очевидных достоинствах текстовые игры не могли бороться с тем, что людям всегда доставляют удовольствие яркие красивые картинки. А стремление человека к общению, его потребность в родственной душе гораздо сильнее большинства других его чувств. Поэтому не будет преувеличением видеть в слабых, неокрепших ростках великолепие будущего жанра.

Основы появления симулятора души были заложены в RPG, в понятии alignment. Этот показатель характеризовал линию поведения персонажа по отношению к ценностям добра и зла с одной стороны и порядка и анархии – с другой. В нем также не было движения, однако он отражал именно внутреннюю жизнь героя, а не что-либо еще.

Однако, введя alignment, разработчики часто не знали, как использовать этот параметр. Основу евро-американской ролевой игры, к которым привыкли компьютерные игроки, составляют действия – хорошие или плохие. Их персонаж не живет собственной духовной жизнью, это всего лишь alter ego играющего, которому ни к чему душа по причине наличия оригинала.

Поэтому нередки случаи, когда понятие alignment'а вовсе выбрасывается из структуры игры и заменяется на репутацию и (или) personality. Эти параметры, в отличие от первого, характеризуют не внутренний мир персонажа, а ценностную окраску его поступков и умение вести приятные беседы с окружающими. Речь идет не о том, каков герой на самом деле, а о его облике в глазах других.

Выбрасывание alignment'а из обязательной структуры ролевых игр может показаться шагом назад относительно создания симулятора души. Однако это был значительный шаг вперед, ибо нашему вниманию был представлен один из важнейших механизмов функционирования человеческого сознания – оно напрямую зависит от наших поступков.

Кажется, мы делаем лишь то, что полагаем необходимым или желательным; но обратная связь здесь не менее мощна. Всегда сложно убить первого человека (не в deathmatch'е, а в реальной жизни), но с десятым, двадцатым уже не возникает таких проблем. Появляются другие.

Классическим примером этого направления в разработке симулятора души является игра «Jedi Knight» – одна из первых, где в ярко выраженном развитии находятся не только способности, но и личность главного героя. В зависимости от того, как он ведет себя по отношению к мирным жителям, он в конце концов становится либо на Светлую, либо на Темную сторону Силы. Несложно заметить, что подобная возможность предоставляется классической ролевой структурой получения опыта путем прибавления очков.

Таким образом, внутренний мир героя, ранее описывавшийся застывшим alignment'ом, теперь получил развитие. Пока что речь шла о влиянии поступков персонажа на его душу; обратная зависимость – между духовным складом и возможностями произвести те или иные действия – тоже получила свое воплощение, на этот раз в одной из лучших ролевых игр прошлого года, «Fallout». В ней успешность переговоров главного героя со встреченными им людьми определялась не столько его репутацией или обаянием, а способностью подобрать нужные слова. Чем выше ее уровень – тем больше реплик на выбор появлялось в меню диалога.

Ролевой персонаж шаг за шагом перестает быть маской, которую надевает на себя игрок, подобной выбранному имени в chat'е или в MUD. Виртуальный герой приобретает право на собственную индивидуальность – и недалек тот час, когда из alter ego играющего он станет его полноправным товарищем (ну и слава Богу – мы ведь не зерги, в конце концов...).

И этот процесс охватывает не только RPG – в стопроцентном по жанровой чистоте квесте «The Last Express» главный герой, хотя вроде бы и управляется играющим, не станет послушно делать все, что вы ему прикажете – если хотите доиграть квест до конца, придется сформировать у своего подопечного желание остаться в поезде, а не сойти по дороге.

Здесь прямая аналогия с обучением норнов, с той лишь разницей, что в данном случае речь идет не о формировании сознания ребенка, а о способах убедить что-то сделать равного тебе взрослого человека, и не с помощью кнопки «use item», а ориентируясь на его психологию.

Игры, в которых важную роль играет динамическая взаимозависимость между внутренним миром человека и его поступками, являются прямыми предшественниками полноценного симулятора души – но не единственными.

Уже сейчас мы можем назвать несколько игр, в которых в той или иной степени удачно реализовано общение – то есть именно то, ради чего во многом и создается новый жанр.

Компания Sir-tech сделала один из наиболее решительных шагов в этом направлении, когда наградила своих персонажей ярко выраженными характерами, в зависимости от которых они и ведут себя по отношению друг к другу и к вам. Принесший замечательные результаты в «Jagged Alliance», этот прием будет теперь использован в следующей части сериала «Wizardy», наполнив, наконец, смыслом пресловутую personality.

Прибережем напоследок наиболее интересный пример того, как в рамках знакомых нам жанров происходит развитие симулятора души. Поговорим об играх, по сюжету которых нам с вами предстоит влюбиться и завоевать сердце своей избранницы. (Отчего-то подобные проекты до сих пор были в основном ориентированы на мужчин, но ситуация уже начала меняться в сторону равноправия.)

Причем это будет не одностороннее чувство смиренного обожания, которое может вызвать Лара Крофт своим огромным бюстом и обнаженными ногами, и не прописанный заранее от начала до конца квест вроде похождений Ларри, где нам предлагается, в сущности, все то же – пойди-принеси да поговори, только под пикантным соусом.

Нет, если игры, в которых нам надо по-настоящему общаться со своей избранницей, и ее мнение о нас будут складываться в зависимости от того, отвечаем ли мы требованиям, которые она предъявляет к своему избраннику. (Что это я во множественном числе? Нет, ребята, пора избавляться от многих стереотипов, в делах любви – каждый за себя, это вам не советы по «Red Alert» давать.)

В одной из первых подобных игр игроку предстояло стать менеджером телевизионной компании и добиваться расположения красавицы, работавшей в той же отрасли («Mad TV»). Ее благосклонность напрямую зависела от ваших действий. Добившись успеха, вы завоевывали сердце девушки.

Кто помнит – тот скажет, что игра уже древняя; это был период естественного отбора жизнеспособных сюжетов, и симулятор общения обошли на повороте другие. Но теперь, когда все они прочно заняли место в мире компьютерных игр и уже начинают испытывать проблемы с дальнейшим развитием (некоторые аналитики даже полагают, что беднягам уже некуда прогрессировать), пришла пора и для искусственной души.

Конечно, зависимость, положенная в основе «Mad TV», была примитивной. Сделал свой канал лучшим – девушка

влюбилась. Но вместе с тем уже здесь в виртуальном общении были реализованы базовые особенности общения настоящего — нам приятно быть с теми, кто нам нравится. Звучит почти как тавтология, но именно эта психологическая закономерность лежит в основе любой коммуникации и всех связанных с ней проблем.

В данной игре акцентирован один критерий — избранник должен быть победителем. Добавить другие параметры, ввести более сложную систему — лишь вопрос количества.

Другой пример, относящийся примерно к тому же времени. Вам предстояло не столько влюбляться в красоток, сколько кадрить их. Речь идет о знаменитой серии «Интерактивные девушки», когда вам предлагалось на выбор несколько подходов к красавице, скажем «поговорить с ней», «купить ей выпить», «поцеловать ее!».

Популярность этих игрушек была достаточно велика — их даже включали в сборники типа «Лучшие 3D-action» в уверенности, что никто не будет против. Как видите, здесь игра опять была рассчитана на мужчин, однако в «Интерактивных девушек» охотно играли и представительницы прекрасного пола. Причина этого не в требующих сублимации лесбиянских склонностях, а в желании встретить — пусть и виртуально — молодого человека, который знает, что нужно порядочной девушке.

Поэтому «InterGirls» сыграли чрезвычайно важную роль в становлении симулятора души. Конечно, идти кадрить настоящую красотку, основываясь на приобретенном таким образом опыте, было бы еще более опасно, чем садиться пилотировать вертолет, имея за плечами только опыт «Comanche'а», поэтому для игроков-мужчин это оставалось просто забавной игрушкой, движущимися эротическими картинками, а правильный ответ находился методом тыка.

Но когда за «Девушек» садилась игруня — набор пикантных открыток превращался в настоящий симулятор души — но не женской, а мужской, когда при помощи правильных ответов предстояло создать идеального — или хотя бы приемлемого — любовника.

Не этого ли мы все ждем? Само собой, в данном случае этот процесс происходил в большей степени в воображении играющей, подобно тому, как текстовый квест только описывал интерьер помещения, но не давал нам реально осмотреть его. Но начало было положено.

Потом, как известно, бал начали править другие жанры. Люди хотели получить от компьютера то, чего никак не могли иметь в своей реальной жизни — власть, приключения, возможность безнаказанно убивать. Они получили это — и начали скучать.

Мы подошли к настоящему; к тому периоду, когда японские приставочные RPG проникают на рынок компьютерных игр, что неизбежно ведет к их конкуренции с классическими евро-американскими традициями этого жанра.

Эти размышления были начаты с описания классической красавицы японских мультфильмов — и вовсе не потому, что я являюсь большим поклонником Луны В Тельняшке. Ролевые игры Страны Восходящего Солнца стали тем толчком, который давно требовался евро-американским RPG, закономерно эволюционирующим в rogue и hack'n'slash.

Они принесли европейцам измерение души.

Несмотря на несерьезную мультяшную графику, японские игры настолько глубоко проникают в душевный мир своих персонажей, что становится больно. Недаром «Final Fantasy 7» называют драматическим произведением. Западным геймейкерам предстоит многому научиться у своих восточных коллег, и в том числе — глубокой проработке внутреннего мира персонажей.

Вот пример одной из таких игр. Вы возглавляете боевой отряд, причем все ваши подчиненные пилоты — девушки. Перед вами ряд миссий, которые следует выполнить, а в перерывах между ними вам предстоит еще и решать личные проблемы своих подопечных. В конце игры одна из девушек в вас влюбляется. Какая — зависит от того, что за качества вы проявили во время общения с ними.

Все просто, как подорваться на собственной гранате. Несколько параметров, и вы получаете дополнительные очки к одному из них в зависимости от своих действий. Это подобно психологическому тесту — каждая девушка соответствует определенному набору очков.

Чувствуете что-то знакомое? Разумеется, именно так нам предлагали выбирать класс персонажа в «Daggerfall'е» — путем ответов на вопросы по тестовому принципу. Однако то, что составило один из стержней японской игры, в американской оказалось почти ненужным, ибо для прохождения «The Elder Scrolls 2» вам требовалось правильно сбалансировать свои параметры, скиллы и особые умения, а вовсе не психологический склад своего героя.

Однако наиболее интересные проекты все еще ждут своего часа.

В первую очередь это «Daikatana» Джона Ромеро. Правда, не раз и не два в концепцию игры вносились серьезные изменения, поэтому нельзя поручиться, что то, о чем сейчас пойдет речь, действительно будет в ней присутствовать. Но это не имеет особого значения, не здесь, так в другом месте: идея слишком хороша, чтобы ею не воспользоваться. Нечто похожее, кстати, заявлено и относительно «Quest for Glory 5».

«Daikatana» задумывается как 3D-action, в котором у вас будет двое помощников. Любители RPG узнают в них NPC, а для поклонников шутеров от первого лица что-нибудь да скажет словосочетание «бот для кооперативной игры».

Но дело, конечно, не в дополнительной огневой мощи. Ваши партнеры — красавица-японка (правда, на этот раз с более подходящей для дочери Страны Восходящего Солнца внешностью, чем мы привыкли по японским мультфильмам) и разбитной американец — будут активно общаться с вами и вести себя в соответствии с вашей линией поведения. В частности, если кому-нибудь из них взбредет в голову уйти и сделать что-нибудь опасное в одиночку, вы можете попробовать отговорить горе-воителя, и послушает он (она) вас или нет — зависит от того, какие между вами успели сложиться отношения.

Более того! Согласно первоначальной идее, красавица-японка по ходу игры должна в кого-то влюбиться, и уже от вас самих зависит, будете ли это вы (благородный японец) или дуболом-янки.

Повторюсь еще раз, возможно, Ромеро уже отказался от этой идеи, но в таком случае она получит воплощение в других играх. Ведь это не менее интересно, чем палить в людей из шотгана или бросить на них толпы юнитов. Вступить в психологический поединок за сердце красавицы — серьезная задача.

И потом, произвести впечатление на красотку, положим, получилось. А вы попробуйте ее удержать...

Но и это еще не все!

Главное коренится гораздо глубже. Конечно, первоначальные модели симулятора души будут примитивны, как фигурки солдат в «Wolfenstein'е» кажутся нам теперь грубо вырубленными из фанеры и наспех раскрашенными мишенями. Подобно тому, как с каждой новой игрой мы наслаждаемся все более совершенной графикой, симуляторы искусственной души будут совершенствоваться до тех пор, пока не смогут воспроизвести человеческую индивидуальность во всех ее нюансах, тончайших порывах и побуждениях.

И тогда мы откроем дверь в бесконечность, поскольку сможем создать для себя не только друга или идеальную любовницу, но и самих себя, и тех, кто нам дорог в реальной жизни.

И тогда нам будет не страшна Смерть, ибо после разложения физической оболочки наша душа останется жить — искусно воспроизведенная усилиями программистов. Возникнут аппараты обратной реальности, которые смогут моделировать в виртуале условия привычной для нас обстановки — или той, какую мы захотим.

Еще пару лет назад это было бы сюжетом для фантастического рассказа. Через десять, самое большее — через три десятка лет это вполне может стать обыденной реальностью.

Мне хочется надеяться, что мы с вами успеем.

Денис Чекалов

КОМПЬЮТЕРНОЕ ПИРАТСТВО В РОССИИ: история, структура, прогнозы

Отрывки из доклада для международной выставки **ECTS '97** (Лондон, сентябрь 1997 г.), подготовленного Ассоциацией **«Русский Щит»**, аналитическим отделом компьютерного клуба **Keyray** и историко-архивным отделом компьютерного клуба **Game Galaxy**. (Начало в № 4(7) '98).

Нынешний пиратский рынок

Итак, каково же положение с пиратством в России было в 1997 году?



Как легко можно заметить из диаграммы, практически на каждую легально купленную игру в России приходится по девять нелегальных. Пиратский рынок развит на редкость хорошо и теперь представлен на 98 % играми на CD – даже warez чаще всего доходит до конечного пользователя на «сидишных» сборниках, крайне оперативно (2-3 недели) реагирующих на мировую пиратскую ситуацию. Практически все игры (за исключением занимающих более 6 CD – их невыгодно тиражировать из-за цены и высокой вероятности сбоев хотя бы на одном из дисков) рано или поздно появляются на пиратском рынке. Средняя стоимость игры колеблется от 20 до 40 тысяч рублей (от 3 до 6$) за один диск. Пираты достаточно оперативны – еще не начавший продаваться в Европе Warlords III появился на пиратских дисках в России в 20-х числах августа.

Широкое развитие получил рынок пиратским образом переведенных игр. Эти русифицированные варианты часто по качеству находятся на очень низкой ступени – все роли озвучиваются одним голосом, титры переводятся небрежно, из-за некорректного подключения русских шрифтов многие игры начинают банально виснуть. Но пользователь предпочитает рискнуть и отдать за такое «произведение» 35 тысяч рублей (5,8 доллара) – тем более, что большинство продавцов пиратских дисков охотно предоставляют гарантию на 2 недели и возможность вернуть диск в случае подвисания или небрежной русификации.

Можно заметить, что наиболее сильным спросом на этом рынке пользуются «раскрученные» названия, которые «светились» в игровой и обычной прессе. Естественно, что предпочтение отдается русифицированным версиям, но если покупатель хочет приобрести конкретную игру, а у продавца есть только сборник, на котором находится совершенно обрезанный (без музыки и видео) вариант, раздумывать покупатель практически не будет, он купит даже такую версию, лишь бы увидеть искомую игру.

Примечание: В таблице данные приведены без учета внешних факторов (наличия денег, магазина или рынка рядом и пр). Это означает, что каждый покупатель может выбрать для себя и два, и даже все три варианта, а дальше действовать по обстоятельствам.

Каналы поступления контрафактной продукции в Россию.

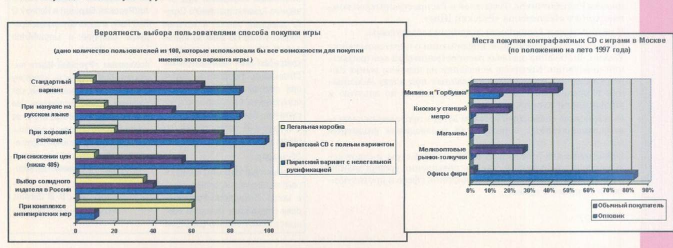
Откуда же берется все это пиратское изобилие, продающееся в России многомиллионными тиражами (хорошая игра на пиратском рынке тиражируется примерно в 50.000 копий в течение первых 4-х месяцев)? Долгое время стандартным поставщиком контрафактных CD являлся Китай, но, в связи с произошедшими в 1996 году переменами, сейчас оттуда в Россию не попадает практически ничего. Центр тиражирования дисков для России переместился в страны бывшего соцлагеря. Несмотря на то, что большинство этих дисков называется болгарскими, они сделаны не только в Болгарии, но и в Чехословакии, Венгрии, Польше. Отдельный поток CD достаточно хорошего качества идет с заводов в Германии – как ни странно, эта продукция изготавливается там на легальных заводах в так называемую «ночную смену».

Обширную роль в тиражировании дисков играет Украина. Именно там производится до 73 % нелегально русифицированных CD. На данный момент Украину с полной уверенностью можно назвать центром пиратства на территории бывшего СССР.

В самой же России алюминиевые компакты производятся, но их доля очень мала – практически все диски, продающееся у нас, являются ввезенными из-за границы. Наиболее крупные российские заводы по производству CD находятся под бдительным оком государства и музыкальных компаний, а мелкие производства, использующие списанную тиражную технику, по техническим причинам не могут выйти на нормальные тиражи.

Не стоит забывать и о так называемых «золотых» CD – они, конечно же, продаются в России, но их доля в общем числе пиратских компактов крайне мала и не превышает 4 % (это следствие сочетания высокой цены и низких тиражей подобных CD).

Все это многообразие, естественно, должно где-то продаваться. На данный момент центром пиратского рынка России является Москва – именно из нее большинство дисков развозится в Петербург и Нижний Новгород (вторые по количеству проданных пиратских CD города). Итак, где же конкретно покупают диски в Москве конечный пользователь и оптовый покупатель?



Стратегия противодействия пиратству

С 1 января 1997 года в Уголовном Кодексе России появилась новая статья, предусматривающая уголовную ответственность для пиратов.

«Статья 146. Нарушение авторских и смежных прав.

Незаконное использование объектов авторского права или смежных прав, а равно и присвоение авторства, если эти деяния причинили крупный ущерб, наказывается штрафом в размере от двухсот до четырехсот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до четырех месяцев, либо обязательными работами на срок от ста восьмидесяти до двухсот сорока часов, либо лишением свободы на срок до двух лет.

Те же деяния, совершенные неоднократно либо группой лиц по предварительному сговору или организованной группой, наказываются штрафом в размере от четырехсот до восьмисот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от четырех до восьми месяцев, либо арестом на срок от четырех до шести месяцев, либо лишением свободы на срок до пяти лет»

Но, в связи со сложной ситуацией с финансированием в России, подразделения Министерства Внутренних Дел по большей части являются необеспеченными компьютерной техникой в должной степени. Как следствие, отсутствует и возможность для повышения квалификации сотрудников, а так же создания соответствующих экспертных лабораторий. Личный состав МВД в данной ситуации является неподготовленным для деятельного противодействия компьютерному пиратству. Достаточно сложной проблемой является и сам суд над нарушителями авторских прав — в связи с практическим отсутствием прецедентов осуждения по этой статье.

Помимо описанных выше причин, существует огромное количество более мелких, но не менее серьезных препятствий. Это и противоречивость законодательной базы, и обязательная бумажная волокита, высокая загруженность милиции более сложными делами и — главное — отсутствие опыта подобной работы. Правительству и МВД пока достаточно сложно адекватно реагировать на изменение ситуации в связи с появлением в новом Уголовном Кодексе соответствующей статьи и достойно бороться с пират-ством.

Деятельность Ассоциации «Русский Щит»

Компьютерный клуб Game Galaxy уже достаточно давно следит за развитием ситуации с пиратством в России. Введение в действие нового УК привело к достаточно четкой обрисовке проблем, возникающих при попытке противодействия лавине контрафактной продукции. Проведенный клубом в рамках фестиваля «Аниграф '97» круглый стол по борьбе с пиратством, в котором впервые принимали участие представители МВД, разработчики игр, издатели и дистрибьюторы, а также пресса, показал, что в данный момент необходима организация, способная обеспечить четкую согласованность действий игровых компаний и органов правопорядка, способная в любой момент оказать содействие как в области экспертизы, так и в отслеживании ситуации на легальном и пиратском рынках. Такой организацией призвана стать Ассоциация Разработчиков, Издателей и Распространителей компьютерного обеспечения «Русский Щит».

В цели и задачи Ассоциации входит нижеследующее.

Сбор и систематизирование информации о пиратском рынке России. Выявление оптовых распространителей контрафактной продукции. Контроль появления на игровом рынке пиратских копий продуктов, переданных под опеку Ассоциации и проведение совместно с МВД рейдов по изъятию и конфискации пиратских копий.

Необходимое содействие органам МВД в проведении следственно-оперативных мероприятий и заведении уголовных дел.

Проведение для работников МВД, прокуратуры и судов семинаров и конференций с целью повышения уровня знаний в области преступлений в компьютерной сфере и против объектов авторского права.

Составление подручных материалов справочного характера, позволяющих сотруднику МВД выявить и распознать контрафактный товар.

Представление юридических интересов фирм — обладателей прав на продукты, находящиеся под защитой Ассоциации, в судах и органах МВД на территории России.

Закон и порядок

11 марта

Сотрудниками отдела по работе с контрафактной продукцией Ассоциации совместно с **УЭП ЮАО** был проведен рейд на радиорынке **Царицыно**.

В ходе рейда было задержано трое продавцов, торгующих продуктами ГЭГ, ZAR и MadSpace (права принадлежат компании **Auric Vision**, члену Ассоциации); Ufo's (права принадлежат компании **Акелла/Русский Барьер**, члену Ассоциации); Combat Chess, Babytype и LingvaMatch (права принадлежат компании **Дока**, члену Ассоциации). Как сообщили нашему корреспонденту в «**Русском Щите**», игра ГЭГ во всех трех случаях продавалась «из-под полы», а игры ZAR, MadSpace, Combat Chess а также программы Babytype и Lingva Match находились исключительно на так называемых «игровых сборниках».

Как сообщил нам Юрий Злобин, президент Ассоциации «**Русский Щит**», «теперь с уверенностью можно говорить о наведении хотя бы минимального порядка на территории всех четырех основных точек города по продаже контрафактных дисков — на радиорынках Митино и Царицино, музыкальной толкучке у д/к Горбунова и на территории книжной ярмарки в спорткомплексе Олимпийский».

15 марта

Борьба с компьютерным пиратством в России вступила на другой, качественно новый уровень. **Головинский Народный Суд** Северного Административного Округа завершил первое в истории России уголовное дело по статье 146 УК РФ в отношении торговца контрафактными компьютерными CD-дисками. Нарушитель закона при помощи адвоката избежал осуждения на 1 год тюремного заключения, однако был приговорен к штрафу в 33 тысячи рублей (по ценам на 1 января 1998 года).

25 марта

Сотрудниками **УЭП САО** проведен рейд на территории, прилегающей к метро **Петровско-Разумовская** (территория торгового комплекса **ТИАС**), с целью выявления и изъятия контрафактных CD-дисков. В ходе мероприятия были арестованы две торговые точки со всем ассортиментом товаров, против хозяев точек возбуждены уголовные дела.

27 марта на той же территории был проведен повторный рейд, в ходе которого была арестована еще одна торговая точка со всем ассортиментом товаров. В связи с малым количеством дисков хозяин точки будет отвечать перед законом в порядке, предусмотренным административным законодательством.

В результате вышеуказанных мероприятий были обнаружены и изъяты следующие продукты из списка, находящегося под защитой Ассоциации **«Русский Щит»**, — ZAR, GAG (компании **Auric Vision**), Babytype, Combat Chess, Swing, Lingua Match Lite (компании **Дока**).

23 апреля

Отделом Внутренних Дел района Гагарино совместно с сотрудниками отдела по работе с контрафактной продукцией Ассоциации был проведен очередной плановый рейд по изъятию контрафактных дисков. Рейд и серия профилактических мероприятий были проведены на территориях, прилегающих к метро «Ленинский Проспект» (муниципальный рынок Гагаринский) и «Университет».

В продаже были обнаружены в незначительном количестве и подверглись изъятию игры Ufo's (права принадлежат компании **Акелла/Русский Барьер**) и Network Q RAC Rally, а также обучающие продукты Babytype и LingvaMatch (компания **Дока**).

Ассоциация «**Русский Щит**» выражает благодарность капитану Ветрову Алексею Николаевичу, сотруднику Отдела Внутренних Дел района Гагаринский УВД ЮЗАО за существенную помощь и деятельное участие в пресечении нарушения авторских прав на территории Юго-Западного административного округа.

В. В. Злобин,

Ассоциация «Русский Щит»

Проведение компаний в средствах массовой информации, вырабатывающих у конечного пользователя мнение о неправильности и невыгодности покупки контрафактной продукции, а у продавца подобной – четкое представление о наказании, которое он понесет в строгом соответствии с УК РФ.

Целенаправленное сотрудничество и оказание содействия любым структурам, имеющим аналогичные цели и задачи.

Сочетание всех этих мер позволит с уверенностью сказать, что при условии поддержки Ассоциации российскими и западными компаниями стабилизация рынка программного обеспечения произойдет достаточно быстро.

Привлечение зарубежных компаний к участию в работе Ассоциации дает им множество положительных моментов. Далеко не секрет, что рынок России, по оценкам специалистов, один из самых перспективных и, при условии решения проблем пиратства, сможет стать третьим или четвертым по значимости в Европе. На данном этапе сложное экономическое положение в стране не позволяет российским компаниям-разработчикам достигнуть уровня западных коллег и инвестировать в эту область достаточный объем денежных средств.

С другой стороны, пиратский рынок России на данный момент находится в стадии завершающего развития. На данном этапе он практически не контролируется криминальными структурами и достаточно слабо централизован. Но, согласно заключениям наших экспертов, подобный процесс уже начался и будет завершен в течение ближайших двух лет, что позволит пиратам занять очень прочную позицию не только в России, но и начать активно осваивать западный игровой рынок.

Но даже если предположить, что этого не произойдет, не стоит забывать о том, что в данный момент развитие рынка домашних компьютеров в России достигло высокого уровня. Число потребителей велико и будет увеличиваться, но большая часть из них сейчас ориентирована на пиратов из-за малой насыщенности и неоперативности легального рынка. Действия Ассоциации по взятии под опеку определенных названий, линий названий или всей продукции конкретной фирмы приведут к образованию некой пустоты, которая будет немедленно заполнена пиратами менее опасной продукцией – теми же играми, но не находящимися под опекой Ассоциации.

Менталитет российского пользователя несколько отличается от западного. Стандартный россиянин хочет играть постоянно и покупает не 3-4 игры в год, а такое же количество в месяц. И это – несмотря на сложное экономической положение страны, чудовищное соотношение средней зарплаты человека, покупающего легальные игры (300$), к средней стоимости легального диска (55$). Игры на российском рынке занимают особое положение, не перекрываемое ни одним другим видом индустрии развлечений. Их любят, их ждут. Для многих в России игра – сильное средство самоутверждения, часто легальная коробка с игрой служит предметом гордости. Экономическое положение страны сейчас постепенно стабилизируется, доходы потребителя растут, а главное – развивается культура пользователя игр, и не удивительно, что благодаря этому рынок легальных игр растет и развивается, хотя ему всего 2 года, а пиратскому более 8 лет. Уже сейчас продажи хитовых российских продуктов легко преодолевают 10000 барьер – год назад об этом не мечтали даже самые смелые специалисты. И если сейчас нам совместными усилиями удастся устранить главное препятствие – пиратство, то можно смело говорить о том, что в ближайшие годы рынок легального ПО будет приносить только приятные сюрпризы.

Ассоциация «Русский Щит»,
аналитический отдел компьютерного клуба Keyray,
историко-архивный отдел компьютерного клуба Game Galaxy

НОВОСТИ

Компания *Sir Tech* сообщила, что ее новая стратегическая игра **Jagged Alliance 2** появится в продаже 1 октября 1998 года. «**Jagged Alliance 2** является сейчас основным направлением нашей работы, и мы готовы потратить на его завершение столько времени, сколько потребуется» – сообщил Роберт Сиротек, вице-президент и производственный директор *Sir Tech.*

***

Компания *Lucas Arts* официально опровергла слухи о разработке продолжения своего популярного вестерна **Outlaws**.

***

На предстоящей выставке «Аниграф '98» на Конкурс Игровых Разработок компания *Акелла* планирует выставить свою новую игру **Корсары** на конкурс незаконченных проектов. Напомним, что жанр этой игры достаточно сложно определить двумя-тремя общими понятиями, поскольку в этом проекте перед играющим будет реализован настоящий коктейль из жанров на ролевой основе.

***

Твердую заявку на участие в конкурсе игровых разработок на выставке «Аниграф '98» подала компания *Electrotech*, представив на суд жюри сразу две новые собственные игры в номинации незавершенных проектов. Это стратегическая игра **Евразия**, **Апокалипсис** и недавно анонсированная также стратегическая игра **Warship** (возможно, что на выставке игра будет представлена под другим названием).

***

Не только компьютерные игроки стремятся к захвату чужих цивилизаций. 23 апреля компания *Activision* анонсировала некоторые свои игры, готовящиеся к выпуску в следующем году, в том числе **Heretic II**, **Heavy Gear II**, **и Interstate '82**, продолжение **Interstate '76**. Но четвертая игра, **Civilization**, вызвала ряд противоречий.

Конечно, ведь первое, что приходит в голову при слове **Civilization**, это такие имена, как Сид Мейер (Sid Meier), дизайнер и создатель игры, и *MicroProse* – компания, издавшая ее. Кроме того, компания *MicroProse* также издала **Civilization II**, **CivNet**, **Civilization Scenarios** и **CivII Fantastic Worlds**. Также в ближайшее время компания собирается выпустить новый продукт – **Civilization II Multiplayer** – в конце года. *MicroProse* даже приобрела *Hartland Trefoil*, компанию, создавшую настольную игру, на основе которой была выпущена компьютерная **Civilization**, для того, чтобы еще больше утвердить свои права на название **Civilization**.

Так почему же *Activision* издает компьютерную игру с названием **Civilization**, в то время как оно принадлежит *MicroProse*? Все дело в том, что в августе 1997 года был подписан договор о лицензировании между компаниями *Activision* и *Avalon Hill*, последняя из которых является дистрибьютором настольной игры **Civilization**. Таким образом, *Activision* считает, что лицензия дает ей право использовать название **Civilization**.

Не удивительно, что этот факт расстроил компанию *MicroProse*, которая немедленно подала иск на *Activision* и *Avalon Hill*, обвинив эти компании в нечестной рекламе, нечестной конкуренции и незаконном использовании торговой марки. Тем не менее *Activision* не выглядит озабоченной этим вопросом и заявила, что будет продолжать разработку своей новой игры и сохранит то же название.

В ответ на это спикер *MicroProse* Анжела Эдвардс (Angela Edwards) сказала: «Мы всячески защищаем свои права на название **Civilization**. Всем известно, что оно всегда ассоциировалось с именем *MicroProse*».

***

Компания *1С* продолжает работу по локализации проекта под названием **Чикаго. Дон Капоне**. Напомним, что это игра – онлайновый имитатор для начинающего криминального авторитета. Уже готова бета-версия игры, однако по старой традиции компания не называет окончательный срок появления игры на прилавках магазинов.

***

Компания *Акелла* продолжает работу над эротическим квестом **Эротика судьбы или пособие для ловеласа**, доделываются последние штрихи, и эротоманы смогут насладиться этим нехитрым произведением искусства. Игра появится на прилавках магазинов не раньше конца апреля – начала мая.

Информационное агентство «Galaxy Press»

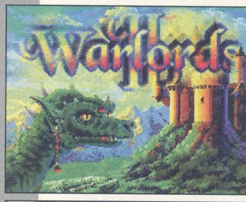
Один взгляд назад: история стратегических игр

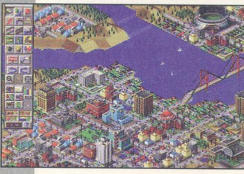
Сегодня можно с полной уверенностью сказать: жанр стратегии в индустрии компьютерных игр занимает одну из лидирующих позиций. Первые строчки в хит-парадах занимают такие стратегические хиты, как **Total Annihilation** и **Incubation**, **Starcraft** и **Heroes of Might & Magic**. Однако так было не всегда. Жанр стратегии не сразу прижился на PC – в 80-е годы в аркады и квесты играли значительно больше, чем в первые стратегии. Но уже в конце восьмидесятых – начале девяностых стратегическим играм стали уделять гораздо больше внимания. Появились первые серьезные игры, предполагающие тактический образ мышления. Появились первые шедевры. О самых знаменитых и популярных стратегиях этого периода наш сегодняшний рассказ.

Первые Полководцы (1990)

Завидная роль в развитии стратегии как жанра принадлежит компании *Strategic Studies Group* (*SSG*). Фирма одной из первых догадалась перенести настольные тактические игры на PC и освоила массовое производство компьютерных стратегий. Так на рубеже десятилетий появились военные стратегии (сейчас их называют wargames) **Carriers At Wars**, **Reach for the Stars** и, конечно, **Warlords** (**«Полководцы»**).

На мой взгляд, первая часть **«Полководцев»**, появившаяся в 1990-м году, стала суперпопулярной не только из-за увлекательного сюжета и неплохой по тем меркам графики, но и благодаря своей относительной простоте. Ведь практически все военные игры *SSG* и других фирм имели сложный, запутанный интерфейс, в то время как разобраться с **Warlords** было совсем нетрудно. Ну и не стоит забывать тот факт, что **«Полководцы»** были, по сути, первой подобной игрой, где увлекательность и взвешенность варгейма смешивалась с фантазийными персонажами ролевых игр, образуя в результате нечто совершенно чумовое и ни на что не похожее.





Действие в **Warlords 1** происходит в сказочной стране Иллурии. После недолгого перемирия восемь враждующих народов начинают кровавую междоусобицу. Таким образом, в **Warlords** мог играть как один человек (роль семи остальных противников исполнял компьютер), так и все восемь. Конечно, никакого онлайна в то время не было, и играли в **Warlords** поочередно, уступая друг другу место за компьютером. Действие игры разворачивается на огромной карте страны, по которой разбросаны замки и города, склепы и церкви. Помимо обычных армий, таких, как копьеносцы и лучники, мир **Warlords** населен и представителями сказаний и мифологий различных народов, а также зверьми. Так, в одной армии могут биться тролль и грифон, демон и колдун.

Ролевой оттенок игре придавали герои, которые являлись хорошим подспорьем в битвах, а также отыскивали в склепах и развалинах золото и мощных монстров. Герои развивались по ходу игры, впрочем, весьма примитивно. Немаловажен был и выбор одной из восьми сторон в начале игры. Своеобразными полюсами в мире **Warlords** были «добрый» народ Sirians и «злой» Lord Bane, который впоследствии стал постоянным персонажем сериала. Среди остальных шести народов были учтены практически все сказочные нации – орки, эльфы, гиганты и т. п.

Warlords на многие месяцы и даже годы стала эталоном для стратегических варгеймов. Такие шедевры последующих лет, как **Warlords 2** и **Warhammer**, а также и многие сложные варгеймы немало переняли у первых **«Полководцев»**.

СимЛужкофф (1990)

В 1990-м году вышла еще одна культовая стратегия – **SimCity** фирмы *Maxis*, ставшая на ближайшие три года любимым развлечением мэров разных городов всего мира. Ибо в игре **«Имитация города»** *игроману* предоставлялось побыть на месте отца-основателя города, который с нуля, имея небольшой капитал, строит город и медленно, но верно превращает свое детище в процветающий мегаполис.

На первый взгляд все кажется очень просто: разровнял почву, построил дороги, офисы, заводы и жилые кварталы. Затем – полицейский участок, пожарную управу. Ну а затем такие крупные учреждения, как аэропорт и морской порт... Однако кажущаяся простота довольно обманчива. Необходимо помнить и о финансовых расходах, и о бюджете, и о довольстве народа, который, если жизнь станет совсем невмоготу, обязательно сместит городского главу. Не стоит упускать из виду и разнообразные disasters (бедствия), которые периодически случаются: то ураган пронесется, то пожар сразу на несколько кварталов разразится, то чудовище вроде Годзиллы на город нападет. Да и вообще, играя в **SimCity**, нетрудно убедиться, что должность отца города отнюдь не столь проста и завлекательна, какой она кажется на первый взгляд. Так что прежде чем ругать очередное решение мэра вашего городка, поиграйте в **SimCity** – это поубавит ваш пыл...

Детище *Maxis* сразу же обрело бешеную популярность. В **SimCity** играли абсолютно все – и фанаты аркад наподобие **Prince of Persia**, и квестоманы, днями и ночами просиживающие за **Space Quest**. Естественно, такая удача подвигнула фирму на производство немалого количества аналогичных проектов. Так появились игры **SimFarm** (симуляция фермы), **SimAnt** (симуляция жизнедеятельности муравейника), **SimEarth** (симуляция Земли) и множество других. Но успех **SimCity** им повторить не удалось – в каждой из новых игр явно проглядывалась вторичность и отсутствие той изюминки, что была в **SimCity**. Зато в 1993 г. *Maxis* выпустила блестящий сиквел – игру **SimCity 2000**. Как ни странно, продолжение стало во всех отношениях лучше оригинала. Достаточно унылый вид сверху был заменен в **SC2000** на вид сбоку в проекции 2,5D. Графика использовала новые возможности SVGA-видеокарт, а сам процесс игры стал намного увлекательней – появились дополнительные возможности, новые города и сценарии. Началась новая волна «симситимании».

Щедрость королей (1990)

Говоря о классике стратегических игр, стоит отметить и полузабытую ныне иг-

ру **King's Bounty**, выпущенную в том же 1990-м фирмой *New World Computing*. Несколько ранее фирма выпустила блестящую пародийную стратегию **Nuclear War**, в которой в гонку вооружений втянуты Рейган и Горбачев, Хомейни и Тэтчер. А **King's Bounty** имела все шансы стать «стратегической игрой номер один», обогнав фаворитов тех лет **Warlords** и **SimCity**. Однако этого в силу разных обстоятельств не произошло. Зато сегодня первое место многих хит-парадов прочно занимает игра **Heroes of Might & Magic 2** – потомок **«Королевской щедрости»**. То, что не удалось *New World* в 1990-м, удалось в 1997-м.

Впрочем, игра пользовалась довольной большой популярностью. Она работала на любом мало-мальски приличном для тех лет компьютере (включая XT с CGA-адаптером), при этом имела очень приятную графику. Что же больше всего привлекало – это сюжет. Злодеи украли скипетр доброго короля Максимуса, спрятали его в укромном месте, а карту разорвали и фрагменты поделили между собой. Необходимо за некоторый промежуток времени (от 200 до 900 дней, в зависимости от уровня сложности) собрать все куски карты и найти скипетр.

Начинается игра с выбора героя, за которого вы будете играть до самого конца. Всего есть четыре варианта – рыцарь, паладин, волшебница и варвар. Отправной пункт походов героя – замок Максимуса, где можно заодно нанять свое первое войско. А затем начинается путешествие героя по первому континенту сказочной страны (всего четыре континента), полное опасностей и приключений. Схватки с монстрами, осада замков, наём новых армий и множество других дополнительных возможностей – это тоже имеется в знаменитом **Heroes of Might & Magic**, в который играет сегодня весь цивилизованный мир.

Население волшебной страны было самым разнообразным – тут тебе и гоблины, и тролли, и призраки, и друиды. Каждую армию можно было нанять (правда, в ограниченном количестве). Найденные сокровища можно было взять как деньгами, так и репутацией, повысив оную на энное количество очков. Заключив контракт на поимку злодея, герой расправлялся с ним. Всего необходимо было уничтожить более 20 злодеев, причем три последних, живших на четвертом континенте, обладали сверхмощными армиями, и справиться с ними мог только настоящий профессионал. Впрочем, нам известно немало людей, которые смогли довести героя в **King's Bounty** до победного конца и вернуть скипетр доброму королю.

Как уже говорилось выше, хотя **KB** и стала одной из любимых игр стратегов начала 90-х, самое интересное началось в 1995-м году, когда *New World* издала свой новый проект – **Heroes of Might & Magic**. Эта чудесная игра брала свое начало от трех игр. Во-первых, от ролевого сериала той же фирмы **Might & Magic**, во-вторых, от **Warlords 2**, у которых **HMM** позаимствовала мягкую SVGA-графику. Все остальное игра переняла у **King's Bounty** – то же волшебное население страны, те же осады замков, то же исследование героем постепенно открывающейся карты. Словом, все то же, но, с учетом прошедших пяти лет, во много раз красивее и интереснее. А год спустя в игре **Heroes of Might & Magic 2** разработчикам удалось вообще сделать невозможное, создав еще более крутую игру. Но это уже тема для отдельного исследования.

Восход звезды Microprose

В 1991 году фирмой *Microprose*, известной своими симуляторами и стратегиями, была выпущена игра **Civilization**, сразу же негласно признанная «матерью всех игр». Автор игры, Сид Мейер, сумел создать гениальную игру, абсолютно непривередливую к ресурсам, но при этом настолько увлекательную, что миллионы людей во всем мире привыкали к ней как к наркотику и играли днями, неделями, месяцами...

Однако, прежде чем говорить о **«Цивилизации»**, имеет смысл вспомнить две другие игры фирмы *Microprose*, благодаря которым стало возможным появление самой **«Цивилизации»**. Эти игры – **Pirates!** (1987) и **Railroad Tycoon** (1990).

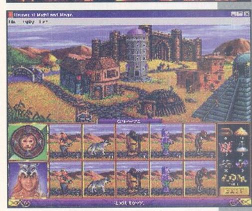
Пираты XX-го века

Говоря о стратегических хитах 80-х годов, нельзя не упомянуть **«Пиратов»**. Нет, вовсе не тех пиратов, что торгуют сегодня нелицензионным софтом на Митинском радиорынке. Игра **«Пираты»** посвящена настоящим пиратам – гордым и жестоким, благородным и свободолюбивым флибустьерам, бороздившим в поисках наживы воды Карибского моря пять веков назад.

Pirates! была первой игрой молодой тогда фирмы *Microprose* и своеобразной пробой пера (или, если угодно, «пробой клавиатуры») Сида Мейера. Игра не была чистой стратегией. **«Пираты»** – это смесь приключенческо-ролевого, стратегического и даже аркадного (вспомните дуэли на палубах и обмены пушечными ударами в открытом море) жанров. Битвы в Карибском море, поиски сокровищ, торговля и даже любовный мотив – в **«Пиратах»** перемешалось многое. Неудивительно, что игра приобрела серьезный успех и была продана рекордным числом копий.

Действие игры разворачивается в Вест-Индии в период с 1560-й по 1700-й годы. Вы – молодой корсар, ищущий в этой жизни главное – богатство и славу. Начав с управления небольшой шхуной, постепенно вы становитесь все более влиятельным и вскоре уже располагаете более мощными и мобильными судами. Деньги можно добывать двумя основными способами – сражениями (как с отдельными кораблями, так и с целыми городами) и торговлей. Причем на последней много не заработаешь, и хороша она лишь тогда, когда фрегат порядком потрепан, а пушек и матросов совсем мало. В этом случае можно заняться и небезопасным бизнесом, рискуя попасть в поле зрения кораблей враждебного государства или в «теплые объятия» какого-нибудь Фрэнсиса Дрейка





или Кровавого Генри Моргана (знаменитых пиратских вожаков в игре можно не только встретить – с ними можно и сразиться на дуэли).

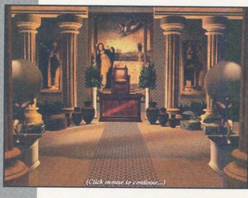
Нужно ли говорить, что игра **Pirates!** повлекла за собой немало продолжений и аналогов – игроками «на ура» встречались такие игры, как **Uncharted Waters**, **Sea Legends**... «Золотая» версия **«Пиратов» (Pirates Gold)**, вышедшая в 1992-м году, отличалась от первой исключительно улучшенной графикой и новым звуковым сопровождением. Однако бешеной популярности старых **«Пиратов»** игра не снискала, что вполне естественно – в игровом мире, как и в литературе, и в кино, римейк редко бывает лучше оригинала.

...плюс Цивилизация всего мира! (1991)

Вслед за **«Пиратами»** появилась игра **«Железнодорожный магнат» (Railroad Tycoon)**. До прихода **«Цивилизации»** оставался еще год, но зачатки великого шедевра можно было уже увидеть. И действительно, **«Железнодорожный магнат»**, с виду очень близкий к **SimCity**,

был без пяти минут **«Цивилизацией»**. Игрок должен был, начав с небольшого капитала и нескольких поездов и строений, расширить свою железнодорожную империю до предельных размеров и мощи.

И вот выходит **«Цивилизация»** и пользуется просто бешеной популярностью! Все очень просто – ведь в **«Цивилизации»** игрок превращается в вождя целого народа и сквозь жестокие войны, революции и великие научные открытия ведет его к процветанию и доминированию на планете. «Мы все глядим в Наполеоны», – отметил великий русский поэт и не ошибся. Действительно, в каждом из нас неизживаемо желание стать всемогущим и знаменитым. Фирма *Microprose* позволила сделать мечту реальностью. За **«Цивилизацией»** люди – в основной массе своей не тинэйджеры, но вполне взрослые дядечки – просиживали днями и ночами, забывая про все на свете.



Имея в начале игры всего один юнит Settlers (Поселенцы), через несколько сотен игровых лет игрок располагает уже вполне приличным государством с деспотизмом в качестве государственного строя. Его легионеры и колесницы штурмуют города враждебных народов и шаг за шагом исследуют материк. Затем, изобретя картографию, начинающий вождь строит триремы и стремится завладеть также и соседними островами. Потом утлые челны заменяются на мощные парусники, и вот уже нам доступен весь мир... В **«Цивилизацию»** можно играть до 2000-го года. Наиболее удачливые могут выиграть игру раньше, послав поселенцев в космос на первой изобретенной ракете. Но, естественно, все играли в нее не из-за какой-то туманной конечной цели. **«Цивилизация»** принадлежит к числу тех игр, где цель не имеет никакого значения, а важен сам процесс игры.

Спустя два с лишним года *Microprose* выпустила **Colonization** – игру о колонизации Америки пионерами. Игра, безусловно, получилась, но такого успеха, какой имела **«Цивилизация»**, она не снискала. Наконец, в 1996-м Мейер и компания решились на сиквел игры. И опять же, несмотря на шикарную SVGA-графику, видеофрагменты и прекрасное звуковое сопровождение, популярности первой части **Civilization 2** не повторила (хотя и была продана большим тиражом и попала на одно из первых мест во все игровые чарты). Это еще раз подтверждает постулат, что все гениальное просто.

Стопами древних римлян (1990)

Последняя игра, о которой пойдет разговор в нашем историческом очерке PC-стратегий, это **Centurion: Defender of Rome**, выпущенная в 1990-м году фирмой *Bits of Magic*. **«Центурион»** не пользовался такой бешеной популярностью, как **SimCity** или **Warlords**. Однако игра была свежей и оригинальной для своего времени, и потому достойна упоминания.

Загадочность и романтика Древнего Рима всегда привлекала поэтов, режиссеров, писателей, да и простых смертных. Несомненно, что-то было в том блестящем времени жестоких войн, богатейших пиров и безумных оргий – с одной стороны и высочайшего расцвета культуры – с другой. Такую беспроигрышную тему не могли оставить без внимания и деятели игрового бизнеса. В игре **«Центурион»** вам предлагается побыть на месте древнеримского императора, поставившего перед собой задачу завоевать весь цивилизованный мир. Границы этого мира – Скифия на севере, Карфаген на юге, Галлия и Британия на западе и Аравия на востоке. Всего около 30-ти земель и провинций. На каждой из них живет достаточно суровый народ, встречающий непрошеных гостей, мягко говоря, неприветливо.

Стратегический элемент в битвах развит достаточно слабо. То есть, конечно, можно выбрать вид тактических действий (атака, защита и т. д), можно приказать войскам отступать. Выполнив эти нехитрые задачи, геймер спокойно наблюдает, как его армия сражается с врагом. В мирное время можно обирать несчастных жителей, рекрутировать новые легионы, или же, напротив, баловать своих подданных олимпийскими играми... После захвата всех земель игра становится довольно бестолковой, так как практически все действия сводятся к подавлению восстаний в завоеванных землях...

Тем не менее в свое время игра пользовалась немалой популярностью. Как и все остальные игры, речь о которых шла в этой статье, для *игроманов* «ХТ-шного» периода выход подобных игр значил не меньше, чем выход игр наподобие **StarCraft** и **Total Annihilation** для сегодняшних геймеров.

Олег Горшков

НОВОСТИ

Компания *Virgin* сообщила о выходе в октябре 1998 года новой игры под названием **Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness**, которая, по словам *Virgin*, станет первой игрой жанра RPG в реальном времени, предлагающей игроку выбор ведения боя также в реальном времени или в пошаговом режиме. *Virgin* также сообщает, что **Swords and Sorcery** будет иметь функцию адаптивных временных фаз, обеспечивающую требуемый темп ведения боя в реальном времени и не позволяющую потерять все стратегические прелести боев в пошаговом режиме и превратить игру в простую стрелялку-рубилку. **Swords and Sorcery** будет иметь ставшую уже обязательным элементом 3D-графику и возможность многопользовательской игры.

***

Компания *Psygnosis* объявила о выпуске своего первого продукта в формате DVD, игры **Lander**, которая будет использовать систему сжатия видеоизображений MPEG2 и систему Dolby Digital 5.1 для музыки и звуковых эффектов. Новые возможности DVD позволяют использовать одновременно фрагменты живого видео и обсчитываемую в реальном времени 3D-графику, а также позволяют размещать на диске многоязыковую, полностью озвученную версию игры. Суть ее будет состоять в полетах на космическом корабле над поверхностью планет и в выполнении ряда миссий. Будет иметь место и многопользовательский режим, поддерживающий до 16-ти игроков. *Psygnosis* также сообщила, что **Lander** будет выпускаться и в формате CD-ROM.

***

Дополнительные миссии к игре **Tomb Raider** под названием **Unfinished Business** не будут выпущены отдельно, а войдут в состав **Tomb Raider Gold**, выход которой ожидается в скором времени. Тем не менее, обладатели оригинала игры могут скачать продолжения приключений бесстрашной Лары Крофт бесплатно с официального сайта игры (http:// www. tombraider. com).

***

Компанией *Electronic Arts* была выпущена игра **Need for Speed 3** для платформы Sony PlayStation. По словам спикера *EA*, PC-версия также запланирована и выйдет осенью 1998 г. Первый показ **Need for Speed 3** для PC состоится на приближающейся выставке **E3**.

Информационное агентство «Galaxy Press»

Сновидение

Она двигалась быстро и ловко, словно кошка. Она вышла на охоту. Ей надоело быть жертвой. Она перестала ощущать усталость: вспомнилось все, чему обучал отец. Теперь оставалось только следить за своим дыханием, а все остальное пройдет само по себе. Никто и ничто не могло ее остановить. Два дня бега без отдыха и еды, постоянные прыжки в тень при малейшем движении, замеченном краем глаза, – все это больше ей было не нужно. Час тому назад она добралась-таки до Вейры. Они с Вейрой были старыми знакомыми, не сказать, что хорошими, но все же колдунья согласилась помочь и одолжила ей немного Силы. Конечно, этого не хватит, чтобы окончательно уйти от Службы, но все же так у нее появился шанс спастись. Возможно, ей удастся избавиться от стражи у дверей ее Подземелья (так она называла свое жилище).

Отец всегда говорил, что занятие белой магией до добра не доведет. И все же он не мог противостоять своей дочери. Сам он был выдающимся черным магом, и ходили слухи, будто бы он даже разговаривал (и не один раз) с Главой. Но его дочь совершенно не желала следовать по стопам отца: почему-то ей втемяшилось с самого детства в голову, что черная магия – это плохо. Может быть, в чем-то она и была права, но выступать одной против всего мира можно было, лишь имея громадный запас Силы, превышающий суммарную Силу всех жителей Ялмезы. Что, естественно, никому не дано. И все же она боролась, создавала новые заклинания, творила новые произведения искусства. Даже отец восхищался ими. Они не отталкивали, а, наоборот, притягивали к себе. Хотя это и противоречило простейшим законам Магических Знаний. Всем доподлинно известно, что белая магия приносит лишь вред, только черная дарует человеку спокойствие и счастье. Она не верила в это изначально и оказалась права. По крайней мере, в том, что белая магия не приносит вреда. Но личная Служба Главы так не считала, и ее выследили. Она смогла сбежать, отец же был ликвидирован как «зараженный». За два дня постоянного движения мысль о смерти отца отошла на задний план и не приносила такой боли. Она понимала, что сейчас не время отвлекаться: ей надо бороться.

Вот она уже на Верхней улице. Аккуратно, не выходя из тени, она продвигалась вперед. Вот уже стала видна дверь Подземелья. Всего лишь двое стражников. Ей стало обидно: неужели ее до сих пор не принимают всерьез? Ну что ж, придется их убедить в обратном. Смело выйдя из тени, она шагнула к стражникам. Послышался щелчок взведенного болевого заклинания.

– Стой, кто идет? Предъяви карту.

– Пожалуйста, господа стражники. Я всего лишь законопослушная гражданка, – говорила она, подходя все ближе и ближе.

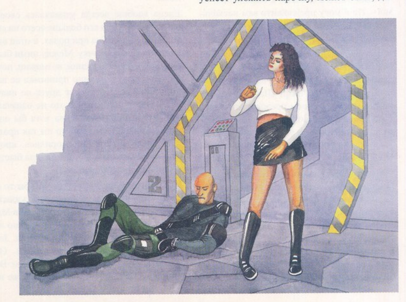
– Не двигаться. Брось карту.

Она повиновалась: спорить сейчас не стоило, сначала надо подойти поближе, а потом уж бить наверняка. Карта взлетела в воздух, ведомая, по-видимому, левитационным заклинанием. Ей, наконец, удалось приблизиться настолько, чтобы понять, какое на нее направлено заклинание. Огненное. Да, похоже, стражники никого не собирались впускать в Подземелье. Но ее магия значительно превышала по Силе магию стражей, вместе взятых. Она незаметно поставила специальный блок, отводящий опасность (все может случиться). Затем произнесла шепотом ударяющее заклинание. Несмотря на расстояние в 20 метров, один из стражей взлетел в воздух и грохнулся вниз, как тюфяк с сеном. Второй удивленно уставился на нее, пытаясь понять, что происходит. Ни о каком огне в этот момент он и не думал. И даже если бы думал, это ему не помогло бы. Второй меткий удар произвел с ним то же, что и с его приятелем. Они оба остались живыми, просто она их выключила на пару часов, чтобы спокойно поработать. Открыть дверь, пусть даже опечатанную специальными магическими словами, не составило большого труда. Просто пришлось несколько усложнить формулу, чтобы обмануть замок.

В Подземелье было темно: электричество отключили, а где лежали свечи – она понятия не имела. Пришлось использовать еще немного Силы, чтобы создать огонек. Ступая мягко и бесшумно, она направилась к кабинету отца: там он хранил все свои амулеты, камни и свитки с заклинаниями. Она многое умела, но в такой момент никакая помощь не помешает. Дверь отворилась как будто сама собой. Она скользнула в кабинет и загасила огонек, чтобы его не заметили через окна. Руководствуясь одними лишь чувствами, она добралась до стола. В этот момент в соседней комнате послышался какой-то шорох. Она даже не успела обернуться лицом к смежной двери, когда та с грохотом слетела с петель, и в комнату вломилась пара десятков агентов Службы. Все накачанные до ушей, владеющие специальными боевыми заклинаниями, да еще и вооруженные специальным биооблучением, разлагающим человека буквально за несколько секунд. Она все еще разглядывала команду, когда в проеме появился еще один человек. По тому, как он держался, можно было легко понять, что важнее его из присутствующих нет никого. Войдя в комнату, он что-то произнес в маленький микрофон на лацкане пиджака, и сразу же зажегся свет. В этот момент она узнала его: это был Морт Шар. Глава Службы, единственный и неповторимый, не имеющий ни заместителей, ни секретарей и никогда в них не нуждающийся. Человек с поразительной силой воли, прекрасный дипломат, блестящий ученый и выдающийся маг. Всю свою жизнь он посвятил борьбе со «злом» в его понимании. И то, что она удостоилась чести быть арестованной самим Шаром, кое-что да значило. Похоже, с ней все-таки считались, и даже немного больше, чем ей хотелось на самом деле.

– Добрый вечер, мисс Елена!

– Добрый вечер, Директор! – сухо ответила она. У нее не было никакого желания разговаривать с Мортом, но сейчас решала явно не она. Елена начала прикидывать свои шансы: одна против Шефа и пары десятков специально обученных агентов. Она (при своей нынешней Силе), конечно, успеет уложить парочку, может быть, да-



же троих агентов. После чего от нее не останется и мокрого места. Ее победят если не качеством, так количеством. В этом смысле Морт все прекрасно продумал.

– Послушайте, милая мисс Блайт, зачем эти церемонии? Называйте меня просто Морт, а я, соответственно, буду называть вас Еленой. Надеюсь, вы не возражаете?

– Ну что вы, конечно, нет!

Шар сделал вид, что не заметил иронии в ее голосе:

– Прекрасно, прекрасно. Надеюсь, вы понимаете, что разговора тет-а-тет, так сказать, у нас не получится, поэтому заранее предлагаю воздерживаться от слишком резких комментариев в мой адрес.

Эти слова порядком удивили Елену: она как раз думала, какой бы эпитет по отношению к Директору употребить в следующей фразе.

Шар продолжал:

– Хотя, в принципе, предполагаю, что наш разговор так и так продлится недолго. А может быть, даже еще меньше.

– Надеюсь, что мы сможем быстро разрешить все вопросы!

– Конечно, в случае если вы согласны оказать нам содействие, наш разговор будет короток, хотя я очень сожалею об этом. То же самое произойдет в обратном случае.

– В таком случае, чем быстрее мы начнем, тем быстрее закончим.

– Итак, все очень просто: вы обвиняетесь в незаконном использовании белой магии. За это по законам Ялмезы вам грозит немедленная казнь через сожжение, – сказал Морт.

– Ну что ж, я готова последовать за своим отцом.

– Вы замечательная, молодая, храбрая и поразительно талантливая женщина. Вам слишком рано умирать.

– Тогда оставьте меня в покое!

– А вот этого я сделать, к сожалению, не могу. Но я могу предложить вам несколько иной вариант. Я предлагаю вам стать агентом моей Службы.

У Елены чуть не отвисла челюсть. Она могла понять все, стерпеть любое оскорбление, но такое... Служить человеку, который убил ее отца! Морт Шар либо абсолютно уверен в своем превосходстве, либо сумасшедший. Но, подумав еще немного, Елена поняла, что в общем-то ей не оставляют выбора: или смерть, или жизнь. Но Служба!..

– Вы будете полностью обеспечены, ни в чем не будете нуждаться. Я сразу могу вам гарантировать третий класс агента, то есть вы пропустите первоначальные шесть. Выше вас будут только агенты второго класса, ну и я, конечно. Привилегии и положение в обществе дадут вам доступ в любые уголки нашей планеты. Ваша безопасность гарантирована.

Морт все продолжал расписывать великолепные качества Службы, но Елена его уже не слышала: ее мысли были далеко. Собственно говоря, она боролась сама с собой. Перед ней был выбор, оба варианта которого не сулили ей ничего хорошего. Как и всегда в такие моменты, она просто отключила свое сознание и ушла в себя. Чтобы решить столь непростую задачу, ей надо было взвесить все «за» и «против». Варианты оказались равностоящими. Теперь она начала впадать в отчаяние. Подсознание упорно пыталось найти приемлемое решение, но ничего не получалось.

Внезапно где-то в глубине забрезжил свет, свет новой идеи. Она начинала вспоминать: еще когда ей было семь лет, отец рассказал ей историю о другом мире, о Мире Снов. Тогда она слушала его с открытым ртом, но потом, когда выросла, перестала верить в эту сказку и почти забыла ее. Единственный случай, связанный с этой историей, заинтересовал ее. Как-то раз, когда отца не было дома, она зашла в его кабинет и увидела на столе прекрасный голубой каменный шар. От него невозможно было отвести взгляд, и она подошла поближе. Как только она взяла его в руки, ей показалось, что мир вокруг исчез: шар засасывал ее. Она испугалась и хотела уйти, но не могла. В этот момент она скорее почувствовала, чем заметила, что в кабинет ворвался отец. Когда он оттащил ее от камня, она даже не поняла, кто перед ней: волосы отца стояли дыбом, глаза горели синим огнем, руки дрожали. Непонятно, какая причина его больше испугала: дочь или камень. Он спрятал камень в сейф, запер его и потом сказал: «Никогда больше не прикасайся к камню Сновидений! Никогда! Слышишь?» Даже если бы у нее потом появилось такое желание, она просто не смогла бы этого сделать: по-видимому, в тот день отца что-то сильно отвлекло, и он забыл убрать камень в сейф. Больше этого не повторялось.

Елена вообще всегда удивлялась своему отцу. Она любила его больше всего на свете. Мать ее погибла при родах, и отец воспитывал ее в одиночку. Между ними были очень теплые отношения, возможно, потому, что отец постоянно принимал ее всерьез. Они называли друг друга не иначе, как Елена и Дункан. Но это не означало, что в их отношениях была хотя бы одна официальная нотка, просто им так нравилось. Они никогда не ссорились, кроме случая с камнем, но обида прошла быстро и осталась только любовь.

Итак, Елена нашла ответ. Во что бы то ни стало надо найти и успеть воспользоваться голубым камнем. Она знала, что в Мир Снов попадают только действительно хорошие люди, как, например, ее отец. Значит, ее не смогут там преследовать. Очнувшись, она огляделась по сторонам. Все осталось прежним: стражники так же неподвижны, Морт так же продолжает болтать (да, уболтать он мог кого угодно), и только стрелки настенных часов уже ушли на полчаса вперед. Елена начала потихоньку действовать. Пока Морт болтал, он ни на что не обращал внимания, да и те, кто его слушал, обычно тоже. Ну а стражники в одиночку никогда бы не смогли ничего заметить. Она знала, что камень в комнате, но где точно, понятия не имела. Естественно, ей никто бы не позволил осматривать кабинет. Елене нужно было время на то, чтобы провести небольшой поиск. И именно времени у нее и не было. Она аккуратно поставила ускоряющее заклинание: теперь всем будет казаться, что она действует как молния. Так же поставила пару защитных блоков: конечно, это ее не спасет, если одновременно выстрелят двадцать агентов, но все же это может дать ей еще пару секунд. Теперь осталось подумать, где может быть спрятан камень. В сейфе его не было: Елена проверила его проникающим заклинанием. Значит, он находится в растворенном состоянии. Только ему отец мог доверить столь бесценное сокровище. Но как его материализовать? Наверняка Дункан предусмотрел возможность того, что ей придется воспользоваться камнем, следовательно, только он и она могут его материализовать. И тут она все поняла: камень появится, если что-то спеть. Магической наукой было доказано, что подделать человеческий голос невозможно, так как каждый человек обладает своими оттенками магии, которые проявляются в песне. Осталось последнее: что она должна спеть? Здесь Елена попала в тупик. Ведь песен огромное количество. Музыка очень любима в ее семье, даже в детстве... Ну конечно, ей надо спеть песенку-колыбельную, которую специально для нее сочинил отец. Ее слова знают только они двое. Она начала петь:

Пора, пора, уж свет исчез
И солнце не видно.
Мы будем спать и видеть сны
Про то, что не дано.

В этот момент над камином стал появляться сначала туман, потом размытые очертания и, наконец, сам камень. Агенты тоже это заметили и крикнули Морту. Но им не хватало скорости, и заклинание, настигшее ее в прыжке, было слишком слабое и неподготовленное: блок легко от него защитил. Она коснулась камня. В этот раз переход получился намного быстрее. Елена только услышала сзади вопль отчаяния, а потом она уже лежала на траве.

– Здравствуй, Елена, – произнес до боли знакомый голос. Она посмотрела туда, откуда раздавался голос, и... потеряла сознание: усталость все же взяла свое.

Когда она очнулась, над ней склонилось лицо. Она испуганно вскрикнула и отшатнулась. Этого не может быть, ведь ее отца казнили!

– Нет, меня не казнили, Елена. Как видишь, я живой и прекрасно себя чувствую. Я рад, что ты добралась сюда, этим ты доказала, что являешься действительно неординарным человеком.

– Но как?.. – только и смогла произнести Елена.

– Дело в том, что агенты Службы меня упустили, но такого позора не было давно, так же, как давно не было зарегистрированных случаев использования белой магии. Поэтому Директор приказал сообщить, будто бы я умер. Вот и все.

– Отец! – вскрикнула Елена и бросилась в объятия Дункана.

Следующие полчаса она постепенно приходила в себя и рассказывала о своем спасении из мира Ялмезы.

Внезапно Дункан сказал:

– Послушай, мне надо кое-что тебе рассказать. Дело в том, что я, как и твоя мать, рожден не в мире Ялмезы. Я происхожу из мира, в котором существует планета под названием Земля. Это высокотехнический мир, где мало места для магии (кстати, там считают белую магию хорошей). В свое время мне пришлось выполнить непростую миссию по спасению Мира Снов. За это я был вознагражден, во-первых, талантом магии, во-вторых, я нашел здесь прекрасную девушку, которая родила мне двух детей: мальчика и девочку. Так сложились обстоятельства, что мне пришлось бежать, забрав тебя с собой. Илла и мой сын остались здесь. Я прошу тебя помочь мне их отыскать.

Елена была ошарашена: столько разной информации одним махом ее мозг был не в силах переварить.

– Но, но... Как? Как их можно найти?

– Все гораздо проще, чем кажется. Когда мы расставались, я подарил Илле амулет. Мне достаточно просто воспользоваться необходимым свитком с заклинанием, и я в мгновение ока перенесусь к ней.

– Так почему же ты этого до сих пор не сделал?

– Вся проблема в том, что Иллу преследовали Воины Тьмы, и, чтобы преследователи не смогли ее вызвать, использовав мое заклинание, я сделал его очень сложным, а свиток спрятал там, где его вряд ли кто-нибудь сможет достать. Я бы мог, но годы уже дают о себе знать: боюсь, мой организм не выдержит предстоящей нагрузки.

До Елены постепенно доходил смысл всего этого разговора.

– То есть ты просишь сделать это за тебя?

– Именно так, ты все правильно поняла.

– И, естественно, мне предстоит одолеть целую кучу препятствий, чтобы найти заклинание? Наверняка ты его хорошо упрятал.

– Да, действительно, путь будет очень непростым: ты можешь столкнуться с серьезными трудностями. Но ведь не зря я воспитывал тебя сильной и духом, и телом – ты справишься.

– Ну что ж, если, как ты говоришь, все так непросто, я согласна. Я помогу тебе.

– Я знал, дочка.

– И с чего же мы начнем?

– Сначала я должен объяснить тебе систему функционирования этой реальности. Итак, как я уже говорил, это Мир Снов. Он назван так не случайно: сюда действительно переселяется все, что приснилось людям за всю историю существования человечества. Но, как это ни странно, данная вселенная вовсе не огромна по размерам. Здесь работают законы магии, которые мне неизвестны, а посему я не смогу тебе все точно описать. Тебе следует знать, что весь этот мир состоит из островков. Куда бы ты ни посмотрела – вверх, вниз, вправо или влево – ты сможешь увидеть только небо. Поддерживаемые опять-таки магией островки свободно висят в пространстве. Перемещаться между ними не составляет никакого труда: достаточно просто развести руки в сторону, оттолкнуться от поверхности и лететь в нужном тебе направлении. Сейчас мы находимся как бы на границе реальности и снов. Чтобы проникнуть глубже, нам придется приложить немало усилий. Вот, пожалуй, и все.

– Замечательно. Все действительно похоже на сон больше, чем на реальность. Но все-таки мне осталось непонятным еще одно: кто такие Воины Тьмы и почему они так опасны?



– Моя миссия, о которой я уже говорил тебе, как раз состояла в том, чтобы избавить этот мир от влияния главного источника, породившего Воинов и многих других ужасных и злобных созданий. Это был Источник Зла, ужасная субстанция, превращавшая все кошмары и бредовые сны людей в реальность. Много раз мне приходилось балансировать на грани между жизнью и смертью, но в итоге все обошлось. Так вот, Воины – это ужасные создания в черных доспехах с огромными мечами, обладающие большой магической силой. Уничтожить их очень непросто. Но все-таки объединенные усилия всех жителей Мира Снов смогли выбросить их из этой реальности. К сожалению, заклинание поиска к тому времени было спрятано, а Илла уже сбежала. Иногда Воины возвращаются в эту реальность, но уничтожить их поодиночке не представляет большого труда ни для тебя, ни для меня. И все же нам лучше быть вместе.

– Ну что ж, если все действительно обстоит так, то мне ничего не остается, кроме как помочь тебе в поисках. Я готова.

– Прекрасно! Надеюсь, что ты уже отдохнула?.. Отлично. В таком случае начнем немедленно. Видишь вон ту скалу? На ее вершине находится источник магической энергии: это отправной пункт нашего путешествия. Дело в том, что в этом мире энергия вырабатывается самой природой, а не человеком. Достаточно встать в эти голубые шарики, и твой запас Силы очень быстро станет полным, а следовательно, ты сможешь свободно перемещаться с острова на остров. Конечно, энергия расходуется не только на перелеты, но и на различные магические заклинания. Я научу тебя нескольким из них. Вполне возможно, что тебе пригодится заклинание лечения, а также заклинание оружия. Остальные ты сможешь создавать сама. Принцип очень прост: достаточно спеть срифмованные строчки заклинания, и оно вступит в силу. Единственное ограничение заключается в том, что у каждого существа, живущего в Мире Снов, есть антизаряд, который помогает противостоять магии, несущей вред. То есть, если ты насылаешь на кого-нибудь заклинание проказы, он может легко его обезвредить. Защита действует сама по себе, а потому напасть из-за угла и уничтожить противника сразу почти невозможно.

– Значит, надо просто спеть? – Елена была несколько удивлена таким простым способом (в ее родном мире заклинания приходилось учить чуть ли не наизусть).

– Да, да.

— Ну что ж, попробую: заряд Силы у меня еще достаточный.

Ветер, ветер дуй сильней,
Листья ты сорви с ветвей.

Как только Елена прекратила петь, воздух вокруг начал двигаться, возник ветерок, и несколько листьев даже упало на землю. Но это было явно не то, чего девушка ожидала.

— Вот видишь, дочка. Был задействован антизаряд ветра и деревьев, с помощью которого они смогли защититься от твоего разрушительного воздействия.

— Удивительно. Неужели всё в этом мире обладает магией?

— Всё. Можно сказать, что весь этот мир просто-напросто состоит из магии. Здесь невозможно найти место, где не действовали бы законы волшебства. Ты быстро к этому привыкнешь. Сейчас у нас нет времени. Если у тебя потом возникнут вопросы, смело их задавай. Если смогу, обязательно отвечу. Ну, а теперь пора в путь!

Когда они дошли до холма, Елена убедилась, что из-под поверхности действительно вылетают голубенькие шары. Войдя в них, она почувствовала себя так хорошо, как не было уже очень давно. Теперь осталось научиться летать. Это оказалось намного проще, чем она ожидала. Новые чувства захватили ее: даже во сне ощущения полета не так заметны, здесь же все абсолютно реально. Это трудно передать словами, да и в этом нет необходимости. Такое надо испытать.

Несколько минут Елена беспорядочно летала из стороны в сторону, просто наслаждаясь этой невиданной доселе свободой. В сторонке же парил Дункан, спокойно и размеренно: он уже давно привык к этому ощущению. Минут через десять он окликнул Елену и сказал, что все же пора отправляться в путь.

Первым пунктом их путешествия являлся остров Медузы Горгоны, страшного мифологического существа, призванного охранять остров от нежданных посетителей. Лишь достойные могли проникнуть дальше в Мир Снов. Раз в несколько лет способ войти в него менялся: от нажатия какого-нибудь рычага (до которого не так-то просто добраться) до решения какой-нибудь головоломной задачи. Эта мера предосторожности, на первый взгляд абсолютно лишняя, на самом деле была необходима для защиты Мира Снов от вторжения глупых, не обладающих никакими талантами существ. Насколько Елена поняла из объяснений отца, таких мер защит несколько, и каждая из них испытывает существо на какое-нибудь качество, будь то сила, воображение, скорость или что-то еще. В настоящие сны попадают лишь немногие, остальные же остаются на том уровне, которого достигли, наивно предполагая, что являются участниками волшебных событий.

Когда Дункан и Елена прибыли на остров Горгоны, кроме них, там никого не оказалось. Елена предположила, что в других мирах сейчас день, а посему в Мире Снов нет спящих, но отец объяснил ей: на самом деле причина в том, что увидеть чужой сон, то есть другое существо, здесь почти невозможно. Надо во многом совпадать с ним. Такие совпадения очень редки, и только могущественные маги способны поддерживать визуальную связь с другим живым существом, не имея родственных или каких-нибудь еще близких связей. Естественно, это не касается постоянных обитателей Мира Снов – они видят друг друга постоянно, иначе они бы просто не смогли работать вместе, что неминуемо привело бы к катастрофе. Теперь Елена поняла, почему во время всего ее пребывания в этой реальности она не встречалась ни с кем, кроме отца. Ведь он был ей ближе всех и в моральном, и в физическом смысле (дотянуться рукой до него было проще простого).

Теперь им предстояло узнать, чего же от них хочет Медуза. Спросить ее об этом не представлялось возможным. Представьте себе картину – двое вполне взрослых и разумных людей пытаются убедить каменную голову раскрыть секрет. Даже если бы они все же попытались это сделать, голова ни за что им не ответила бы: такая уж у нее служба. Пытаться прорваться силой также было бесполезной тратой времени. Все созданное изначально для охраны Мира Снов от непрошеного вторжения обладало огромным антизарядом, что сводило практически к нулю любые титанические попытки уничтожить препятствие силой. Дункан был удивлен не меньше Елены, потому что в дни, когда он прятал заклинание, ему не пришлось проходить через такие сложности. По-видимому, в те дни из-за победы над Воинами ему был открыт доступ на любые территории Мира Снов, поэтому он очень быстро попал в нужный район. Теперь же его доступ был аннулирован, и он стал обыкновенным Спящим (так назывались все существа, не относившиеся изначально к Миру Снов). Это не особенно пугало дочь и отца, но все же предвещало некоторые трудности.

После получаса бесплодных попыток что-то выяснить Елена и Дункан уже находились на грани отчаяния. Внезапно Елена подскочила как ужаленная.

— Послушай, отец, ты мне говорил, что антизаряд проявляется только тогда, когда, по мнению существа или вещества, подвергаемого магическому «облучению», магия несет в себе вред. Так? Но ведь если магия не будет нести в себе вреда, но при этом обладать силой, возможно, она поможет справиться с помехой, не устраняя ее.

— Может быть, может быть... – задумчиво произнес Дункан. – Но даже если это так, какой нам от этого толк?

— Ну как же? Ведь все очень просто: надо всего лишь придумать заклинание, которое поможет нам разговорить Медузу Горгону и упросить ее пропустить нас.

Дункан посмотрел на Елену с явным уважением, смешанным с удивлением. Его дочь смогла найти пусть даже маловероятное, но все-таки решение. Внезапно Елена запела:

Милая Медуза, добрая душа,
Молви ты хоть слово,
Молви не спеша.

Все вокруг будто бы зашевелилось, и Дункану даже показалось, что на время в каменных глазах Горгоны блеснула искорка. Но все пропало так же внезапно, как и возникло. Дункан даже не был уверен в том, не почудилось ли ему все это. Заклинание не сработало. Еще минут десять было проведено в бесплодных поисках нужной формулы. Ничего не получалось. Наконец Елена в отчаянии пропела:

Я – Елена, Дункан – он,
Пропусти же нас, Медуза,
Пропусти в свой дом.

Не бог весть какое заклинание дало абсолютно неожиданный результат: два камня, представлявших собою рот Медузы, внезапно выпали и открыли проход внутрь острова. Дункан и Елена никак не могли поверить, что все так просто. Надо было всего лишь представиться. Но эта загадка убивала нескольких зайцев сразу: во-первых, проверялись магические навыки человека, так как требовались определенные познания и сила в магии для составления нужного, достаточно мощного заклинания. Во-вторых, проверялась честность: люди называли себя и уже больше не могли скрыться от Управляющих Миром Снов. Те могли их вызвать в любой момент, назвав имя. Не говоря уж о том, что надо было додуматься до решения, то есть обладать определенным уровнем интеллекта.

Все это Дункан и Елена узнали значительно позже. Тогда же им было не до догадок по поводу столь странного ключа для не менее странного замка (ведь все-таки это Мир Снов). Они быстро вбежали в коридор, опасаясь, что Медуза передумает и закроет вход.

Внезапно на них напало существо, сильно напоминающее клоуна. Дункан сбил его ударом ноги в прыжке. Елена была даже несколько удивлена: она не ожидала такой прыти от отца. Тут она заметила, что Дункан чем-то озабочен: он сильно нахмурился и, казалось, думал о чем-то очень важном. Девушка поинтересовалась, в чем дело. Отец посмотрел на нее, подумал немного и решил-таки ответить:

— Елена, происходит что-то странное. Все это мне не нравится.

— Да в чем дело? – недоуменно спросила она. Ей казалось, что все прекрасно.

– Ну, посуди сама. Все у нас получается слишком просто.

– Не сказала бы. Вспомни, сколько времени мы потратили на вход.

– Да пойми ты, когда-то давно я уже проходил этим путем. И препятствия были похожи. Но тогда все было намного сложнее. На то, чтобы уничтожить похожего клоуна, мне требовалось не меньше двух ударов. А ведь я со временем постарел. Вряд ли я стал сильнее. Или ты так не думаешь?

После этих слов Елена удивленно воззрилась на отца. Поразило ее не то, что он сказал, а то, как все это было произнесено. Отец любил все превращать в шутку. Даже серьезные и неприятные вещи он пытался преподносить как можно мягче.

– Я думаю, мы сможем потом разобраться, а пока что давай двигаться. Кто быстрее?

Елена рванула по коридору. Отец, задумчиво посмотрев ей вслед, наконец решился и бросился догонять дочь. Но она слишком далеко убежала вперед. Внезапно под ее ногами исчез пол, она взмахнула руками, как птица, и с огромной скоростью полетела куда-то вниз. Отец ничего не успел сделать: сразу после падения Елены пол снова стал твердым.

Когда к девушке вернулась способность соображать, она поняла, что все еще жива и, что самое смешное, продолжает падать. В этот момент паника чуть снова не захлестнула ее, но все же она удержала контроль над разумом и телом. Попыталась сосредоточиться и полететь, но это ей не удалось. Внезапно она поняла, что нечто высосало из нее всю магическую Силу. Оставалось просто падать. Абсолютно невозможно было даже определить скорость: вокруг была сплошная тьма. Но вдруг Елена поняла, что падает все медленнее и медленнее. Посмотрев вниз, она увидела точку света, которая, приближаясь, все увеличивалась и увеличивалась. Наконец, с совсем уж минимальной скоростью, она влетела в небольшую комнату. Почти никакой мебели, только деревянный стул. Ни окон, ни дверей, стены каменные. Девушка сразу поняла, что отсюда можно выбраться только тем же путем, каким она сюда попала, но, когда она посмотрела наверх, все ее надежды пошли прахом: потолок тоже стал каменным.

Несколько минут спустя, когда она изучала очередной камень в стене, безуспешно пытаясь найти выход, она почувствовала чье-то присутствие в комнате. Резко обернувшись, она увидела маленького человечка в большой шляпе. Всё это существо было несколько неказисто и выглядело очень забавно из-за того, что было целиком синего цвета. Словно прочитав ее мысли, гном (как его мысленно окрестила Елена) нахмурился и обиженно сказал:

Милая леди, ты лучше молчи,
И за мозгами своими следи.



Елена несколько опешила от такого не слишком вежливого приветствия, но быстро поняла, что существо, стоящее перед ней, умеет читать мысли, а грубость она вызвала сама: нечего потешаться над чужим видом.

Вот это дело, ты права,
Не стоит влезать в чужие дела.
Не для оскорблений тебя я позвал,
А чтоб не вышел вдруг провал.

Елена невольно улыбнулась, когда поняла, что гном разговаривает стихами. Но это, к счастью, не задело его.

О, милый, добрый, славный гном,
Ты объясни, провала причина в чем?

Гном немного скривился от неказистости таких стихов, но все же решил, что это лучше, чем уродливая проза мысли:

Сначала представлюсь я тебе:
Меня друзья зовут Агбе.
Твое же имя мне известно,
Елена, Бруярова невеста.

Тут девушка совсем опешила: ничьей невестой она не была и пока не собиралась. А уж тем более какой-то там Бреяровой.

Не Бреяры, но Бруяры,
Те, Что Не Несут С Собой Кары.

Елена вконец запуталась. Какие-то невесты, Бруяры, кары. Чушь какая-то.

Внезапно гном заговорил прозой. Было видно, что это доставляет ему мало удовольствия.

– Елена, ради тебя я перейду на низший язык Мира Снов, но в будущем знай, вся магия основана на творчестве, а посему стих сильнее прозы.

– О чем-то похожем мне уже говорил отец.

– Отец? Странно. Может, ты будешь так любезна и расскажешь мне о том, что он еще тебе рассказал?

Девушка начала рассказ. Гном периодически ее переспрашивал, а затем удовлетворенно кивал. Постепенно выражение неприязни пропадало с его лица, он простил Елену и перестал обращать внимание на то, что использует низший язык.

– Все это очень странно. Ну да не важно. Значит, ты уже поняла, что существует несколько миров. На самом деле их очень-очень много. Но самое смешное заключается в том, что лишь один из этих миров реален. Все остальные рождались в воображении различных существ и затем превращались в отдельную реальность со своими условиями жизни. Как я уже сказал, лишь один мир реален из-за того, что является первичным. Всё остальное вторично. Давным-давно тот мир был населен удивительными существами, состоящими из самой сущности. Они не имели формы, но могли принять любую, они не имели языка, но их понимали все. Они создали все остальные миры. И имя им было Бруяры. Затем Хаос заставил их покинуть собственный мир и скитаться между реальностями, ими же сотворенными. К тому времени новых миров становилось все больше. В результате со временем Бруяры забыли, где находится их собственный мир, но все еще надеялись вернуться туда. Во время поисков многие из них погибали, пока не остался лишь один. Когда его жизненная энергия, особенно сильно расходуемая на перемещение между мирами, заканчивалась, он открыл нестандартный способ путешествия между реальностями. Все дело в том, что раз в приблизительно три столетия (по вашему времяисчислению) в одном из миров рождается существо, несущее в себе огромный заряд жизненной мощи. Этот заряд обладает такой силой, что распространяется на весь мир. Соответственно, если Последнему Бруяру по имени Девр Жерманго Овирт (ДЖО) хватит сил попасть в мир, в котором живет существо с так называемым Сгустком (суперзарядом жизни), то он сможет подзарядиться и продолжать свое путешествие. Ему несказанно повезло, потому что в момент своего открытия он как раз находился в мире, в

котором жило существо со Сгустком. Потом-то он понял, что это не могло быть просто совпадение: скорее всего, его организм «почувствовал» верное решение. Тем не менее, Бруяр высосал Сгусток из существа, и тут произошло непредвиденное: существо (а именно это был Эйб, представитель расы Мудоконов) погибло. Это был ужасно, Бруяру пришлось в спешке покинуть мир. В дальнейшем он понял, что энергия Сгустка постепенно восстанавливается. Поэтому, если забирать энергию понемногу, то она будет постепенно восстанавливаться. С тех пор он стал забирать энергию лишь в тех случаях, когда существо было не согласно путешествовать с ним.

Но однажды случилось нечто непредвиденное: Сгусток оказался внутри существа намного более высокоразвитого, чем сам ДЖО (в тот час он проклял того, кто придумал такой мир). И это существо предложило Бруяру поступить следующим образом: вместо того, чтобы отбирать у своей жертвы энергию, не спрашивая у нее разрешения, он должен будет устраивать соревнование. В случае победы носителя Сгустка Бруяр должен был отступить с клятвой, что мир победителя не будет никогда больше затронут. В случае же его поражения Бруяр имеет право поступить со Сгустком так, как ему вздумается. Существо, подвергаемое испытанию, не должно знать о том, что происходит. В случае, если ДЖО согласится на такие условия, этот высокоразвитый «гений» обещал отдать ему свой Сгусток. Бруяр согласился. С тех пор прошло уже немало времени. Но ДЖО и не подозревает, что существо, отдав ему свою жизненную силу, не погибло. Теперь, если ты подумаешь, то можешь догадаться, кто такой я, кто ты и кто твой отец.

Елена чуть не сошла с ума от того, что ей внезапно открылось. Все вокруг нее было не более чем игрой.

– И еще запомни: ДЖО может копировать чью угодно внешность и воспоминания, но черты характера ему приходится додумывать самому. Также Бруяр может как бы делиться на части. Поэтому то, что отец спас тебя от нападения клоуна, еще ничего не значит. Скорее всего, он разделился на две части, одна из которых спасла тебя от другой.

– Но ведь в таком случае я не должна доверять тебе. Ведь ты можешь оказаться еще одной иллюзией. Или я не права?

– Все возможно, тебе выбирать. А теперь прощай. И ничего не обещай, – гном снова переходил на стихи.

– Подожди, подожди, – попыталась остановить его Елена, но внезапно поняла, что уже находится в абсолютно другой комнате. И перед ней стоит ни кто иной, как ее отец (или Бруяр?).

Она разрывалась от чувств и понятия не имела, как поступить. Отец первым начал разговор:

– Как ни странно, я уже устал от этой игры. Лучше бы я просто сразу забрал у тебя Сгусток. Я раскрываю свои карты. Твой отец действительно сбежал от Морта Шара (между прочим, моего хорошего знакомого), но здесь его поймал я. Моей энергии еще достаточно, чтобы прожить до следующего существа с мощной жизненной силой. Да и что скрывать, мне просто не хочется причинять вред такому прекрасному человеку, как ты. Хоть я и старше тебя примерно в десять тысяч раз, мне все равно свойственны чувства. Но правила есть правила. Я сильно сократил соревнование. Будем считать, что ты прошла почти все препятствия, осталось только одно: Главная Загадка. Тебе надо выбрать своего отца из двенадцати абсолютно одинаковых внешне людей. Разница лишь в одном: Дункан немного тяжелее или легче (это неизвестно), чем все остальные. У тебя будут весы. Все двенадцать людей будут беспрекословно подчиняться твоим приказаниям. Ты должна выяснить, кто же из них твой настоящий отец. У тебя в распоряжении всего три взвешивания. Время не ограничено. Задачу решить можно, за это я ручаюсь головой. Если ты правильно укажешь своего отца, вы можете уходить, а я, соответственно правилам, обещаю не трогать Мир Снов, Мир Земли и Мир Ялмезы. Согласна ли ты на условия?

После нескольких секунд раздумья Елена согласилась. В конце концов, ей нечего терять. У нее все еще оставалась надежда на то, что она сможет отличить своего отца по внешности от других, но, когда все вошли и внесли весы, она поняла, что Загадку действительно придется решать. Все люди стояли с совершенно пустым взглядом. С ними даже бесполезно было разговаривать.

Мозг Елены работал на пределе мощности, пытаясь решить задачу. Спустя минут десять она улыбнулась. Ну конечно, нечто похожее задавал ей в детстве отец. Теперь достаточно вспомнить механизм решения. Казалось, как ни крути, все равно не хватает одной операции. Но все-таки воспоминания внутри нее были сильны, и она вспомнила решение. Она тут же принялась за работу:

– Четверо из вас должны встать на эту чашу, другие четверо должны встать на противоположную. Вот так, взвешиваем первый раз...

Чаши не уравновесились. Постепенно левая опустилась. После этого Елена приказала одному человеку с левой чаши перейти на правую, а одному с правой перейти на левую. Потом она приказала трем людям на правой чаше, которых она не трогала, сойти вниз. Затем выбрала трех людей из группы, которую еще не взвешивала, и приказала им встать на правую чашу. Бруяр недоверчиво покачал головой. После взвешивания левая чаша снова опустилась. Теперь Елене было многое известно.

Если бы опустилась правая чаша, было бы ясно, что ее отец – один из тех двоих, кого она поменяла местами, затем она бы взяла того, кто легче, и сравнила бы его с одним из людей, в которых была бы уже уверена. В результате, если бы человек оказался легче, это означало бы, что ее отец легче и это он и есть, а если бы чаши весов уравновесились, это означало бы, что ее отец тяжелее и он – тот, кого она временно отставила.

Если бы чаши сразу после второго взвешивания уравновесились, это означало бы, что ее отец находится среди тех троих, которых она заставила сойти, и что он легче, так как они находились на более легкой чаше.

Но так как опустилась левая чаша, она поняла, что ее отец находится среди тех троих, которых она не меняла и не передвигала на левой чаше. Она приказала всем остальным отойти, выбрала двух человек из трех и поместила их на весы. Чаши весов остановились точно напротив друг друга. Елена повернулась к последнему человеку из трех, который не стоял на чаше, и сказала:

– Вот мой отец!

– Браво, браво! – Бруяр был явно поражен. – Не думал, что ты так легко решишь мою задачу. Да, кстати, за историю с Иллой и твоим братом приношу извинения: это была чистая ложь.

Но Елене уже было не до него, она обнимала отца. Оба были несказанно рады тому, что все закончилось хорошо. Когда они расцепили объятия, оказалось, что они стоят на острове Медузы Горгоны. И только голос с небес произнес:

– Теперь вы и ваши миры свободны. Вы можете жить, как захотите. Творите свою судьбу! Прощайте.

Елена посмотрела наверх и улыбнулась: «Прощай, Бруяр ДЖО! Удачи тебе». Отец удивленно воззрился на свою дочь.

– Что это еще за Бруяр ДЖО?

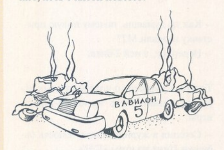
Елена посмотрела на Дункана и, не сдержавшись, засмеялась:

– Пойдем, пойдем, я тебе все расскажу...

Александр Рытиков и PcDuck

Выходя из капитанской рубки, Шеридан увидел проходящего мимо Альфреда Бестера, который явно куда-то спешил.
«Интересно, куда он так торопится?» – подумал Шеридан.
«Не твое собачье дело!» – подумал в ответ Бестер.

Москва, наши дни. Разговаривают два «новых русских»:
– Я себе новый шестисотый «Мерс» купил. Решил назвать его «Вавилон 5».
– Почему?
– А у меня – как в том сериале: три машины взорвали, четвертую угнали. Может, хоть с пятой повезет?



Бредет Лондо Моллари по коридору студии ТВ6. Останавливает его охранник:
– Вы кто?
– Я – центаврианин. Кентавр, по-вашему.
– А здесь что делаете?
– Пытаюсь найти вашего переводчика, чтобы сказать ему, что он – ЦОЗЕЛ!

Два фидошника разговаривают.
– Вот вчера жена с работы позвонила домой, а трубку модем взял.
– И что???
– Как что? Болтали полтора часа!

Батюшка-программист заканчивает молитву: «Во имя CTRL-а, ALT-а и святаго DEL-а. ENTER!»

Плачет молодая беременная программистка, слезами заливается.
Мать:
– Да как ты могла? Да как ты посмела?
Программистка:
– А он обещал стать зарегистрированным пользователем...

Приходит с работы программист и слышит, как его жена на кухне соседке объясняет:
– На работе они все программисты, только вот дома-то – пользователи!

Однажды врач, инженер-строитель и программист поспорили о том, чья профессия древнее. Врач заметил:
– В Библии сказано, что Бог сотворил Еву из ребра Адама. Такая операция может быть проведена только хирургом, поэтому я по праву могу утверждать, что моя профессия самая древняя в мире.
Тут вмешался инженер-строитель и сказал:
– Но еще раньше Бог сотворил небо и землю из хаоса. Это первое, и, несомненно, наиболее выдающееся применение строительной инженерии. Поэтому, дорогой доктор, вы не правы. Самая древняя в мире профессия – моя!
Программист при этих словах откинулся в кресле, загадочно улыбнулся и веско произнес:
– Да, но кто, как вы думаете, сотворил хаос?..

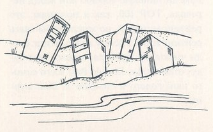
В программу для ЭВМ включили вопрос: «Все ли грибы может есть человек?»
Машина ответила: «Все, но некоторые – только однажды».

У жены программиста спросили:
– А как муж твой за тобой ухаживал?
Жена (после минутного раздумья):
– Компьютер показал...

Программисту из роддома выносят девочку. Он одеяльце развернул, посмотрел и спрашивает:
– А где ей можно сделать АПГРЕЙД?

Как-то летним утром на реке тонет программист и громко кричит:
– F1, F1, F1... Тьфу ты, блин, хэлп, хэлп!..

Пошел программист на море отдохнуть, сидит на пляже, скучно ему без компьютера.
Вдруг видит – неподалеку красивая женщина, тоже одна... Подходит он к ней и говорит:
– Что же вы одна сидите, когда тут так много красивых мужчин?
А она говорит:
– Ты кем работаешь?
– Программистом.
– Ну вот представь себе: приходишь ты на пляж, а там везде только компьютеры, компьютеры, компьютеры...
Програмист посмотрел в одну сторону, потом – в другую и мечтательно так:
– Да... и все – «Пентиумы»...



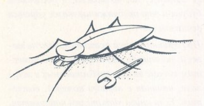
Встречаются два программиста. Один другому:
–Ты чего грустный такой?
Второй:
– Да с досом проблемы...
– Что, компьютер не грузится?
– Да дет, сопди! Дасморк у бедя!!!

Злобный юзверь приходит к админу:
– Вот, у меня Word повис... (уничтожил данные, потерял русские буквы... сами знаете).
– А что ты сделал?
– Ну, я то-то и то-то...
– А-а, да он всегда подвисает!
– Ну надо же было хоть сообщение какое-нибудь выдать... Или флажок какой поставить...
– Слушай, отстань. Ты когда грузился, большой такой флажок видел?

Включает Webmaster свой компьютер: «Вот что-то со счетчиком, уже третий раз 166!» (Смотрит на системный блок.)

В свои двадцать лет он знал девять операционных систем.
И ни одной женщины...

Идет урок информатики в школе.
– Коля, – говорит учитель, – сколько будет в килобайте байт?
Тот молчит.
– Ага, не знаешь! Почему не выучил?
– Мамы дома не было, помочь было некому...
– Садись. «Два». Толя Иванов, сколько будет в килобайте байт? И ты не знаешь? Почему?
– Папа пришел поздно...
– Садись, тоже «два». Гоша, а ты скажешь, сколько будет?..
– Не знаю. Я вчера новый вирусок клепал, хард-диски форматировать, вот и не успел.
– Ты что же, хочешь меня своим вирусом запугать? Садись! «Три»!



Принес один мужик в мастерскую компьютер: не работает, мол.
Мастер открыл корпус – оттуда дохлый таракан вывалился.
– Тю, браток, чего же ты хочешь? У тебя вон машинист помер...

По материалам сервера www.anekdot.ru и эхоконференции FIDO ru.anekdot.

ЧИТАЕМ ПИСЬМА

Здравствуй, «Игромания»!

Хочу поблагодарить Вас за журнал.

Кроме того, что наблюдается немалый прогресс в его развитии, меня очень радует здесь отношение к читателям. Тут не смотрят на них свысока и не обсуждают, до чего все тупые и немощные, а просто пытаются помочь без лишних комментариев и претензий. За это особое спасибо.

...Хотелось бы мне, как и многим, я думаю, чтобы в дальнейшем появились постеры к играм (и не только к новым), также могут быть брелки, значки, футболки, которые можно было бы заказать по каталогу. Может, эта идея покажется Вам абсурдной, но я знаю, что многие бы хотели приобрести, например, футболку с Quake или значок с Total Annihilation, Myst...

А еще можно выпустить некие брошюры от Вашего журнала с прохождением тех или иных игр. Например, отправляешь в журнал заказ на какую-либо игру, а Вы за определенную плату, скажем, за 5 руб., отсылаете брошюрку с прохождением. Особенно выгодно было бы (и нам, игроманам, и Вам), если описания этих игр в журнале не планируется публиковать ни в ближайшем будущем, ни в настоящем, а также, если их не было в предыдущих номерах. Очень многие хотели бы приобрести такие брошюры.

...Как все-таки сохраняться в MDK?

С благодарностью

Лиля, г. Москва

Часть тиража следующего номера журнала планируем выпустить с CD-диском, а затем займемся постером. С заказами брелков, значков, маек и т. д. по каталогу сложнее, но, возможно, в обозримом будущем это предложение тоже удастся реализовать.

Про брошюры пока сказать ничего не можем, но книгу в 480 страниц (где поместим лучшие из игр, опубликованых в журнале, начиная с первого номера), выпустим. Если книга читателям понравится, то в следующие книги будут входить также игры, которые по каким-то причинам мы не смогли опубликовать в журнале. (Как выглядит обложка упомянутой книги, можете посмотреть на предпоследней странице.)

Что же касается MDK, то сохраняться в нормальной версии игры нельзя. То есть игра сама автоматически сохранит данные о текущем состоянии вашего персонажа после прохождения очередного этапа (уничтожения города инопланетян). Однако недавно вышел патч, позволяющий вам сохраняться в любой точке игры. Вам остается только найти этот патч. Есть и самодельные, «пиратские» патчи, позволяющие создавать временный сохраненный файл, но они работают очень ненадежно, да и временные псевдосохраненки «живут» только пока продолжается игра.

Что означает GameShark? (После этих слов следует обычно какой-нибудь парольчик или код.)

Дм. Усольцев, г. Москва



GameShark — это специальное устройство, производимое компанией InterAct, которое подключается к видеоприставке и позволяет использовать практически во всех играх специальные коды и пароли. GameShark выпускается для таких игровых видеоприставок, как Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega Saturn.

Здравствуйте, уважаемая редакция «Игромании».

Читаю Ваш журнал с пятого номера и очень доволен: наконец-то появилось высококачественное издание, посвященное играм на PC.

Пожелания: увеличить объем журнала, побольше новостей, описаний новых и старых (но не много, по одной в номере) игр. Рубрика «Размышляем» получилась не очень, но может, это только начало? Журнал она не портит и, наверное, найдет своих поклонников. Рассказывайте больше об играх, которые собираются русифицировать или уже русифицировали, чтобы знать, покупать английскую версию или ждать перевода. TOP 100, как я понимаю, это рейтинг мировой, но хотелось бы знать рейтинг игр в России или рейтинг среди читателей журнала; думаю, они будут отличаться. Желаю Вам всего самого наилучшего и спасибо за Ваш журнал.

P.S. Можно ли подписаться на «Игроманию» в Республике Беларусь? Если можно, то как? Заранее благодарю.

Николай Семенюк, г. Бобруйск, Беларусь

Да, подписаться в Беларуси на наш журнал можно. Подробности — на последней странице.

Здравствуй, уважаемая редакция!

Меня зовут Иван. Мне 12 лет. Учусь в 7-м классе.

...Посылаю вам в несколько шуток.

— Как ты думаешь, почему новую приставку назвали M2?

— Наверное, в ней 2 бита.

Теперь в журналы о компьютерных играх вклеивают вещь из какой-нибудь игры.

— Сегодня в журнале была челюсть бабушки Цинъ из игры «ГЭГ».

В хозяйственном магазине:

— А у вас окна есть?

— Есть.

— Сколько стоят?

— 150 долларов.

— Так дорого!!!

— Ну, а что вы хотели от лицензионного диска?

— Да пошел ты на три веселых буквы...

— На WWW, что ли?

Маленький Nukem стрелял из рогатки,

Doom'у на голову клеят заплатки.

Маленький Doom'ер варенье варил,

Вместо лимона лимонку вложил.

Только хотел он попробовать пенки,

Долго его оттирали от стенки.

Братья Пилоты гуляли на крыше,

Два выстрела — и стало потише на крыше.

Предлагаю печатать в журнале читательский Хит-Парад самых популярных игр, мой вариант следующий:

1. Diablo
2. Братья Пилоты
3. Терра Инкогнито
4. WarCraft 2: Tides of Darkness

5. Carmageddon
6. Full Throttle
7. Worms 2

Рожнев Иван,
г. Пушкино, Московская обл.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Игромания»!

Я читаю Ваш журнал с первого номера (сентябрь '97). Мне очень нравится этот журнал.

Когда появился в продаже мартовский номер, я его сразу купил, прочитал и в конце увидел надпись: конкурс!

Самый трудный вопрос – № 6.

Что можно сделать при помощи суда в игре «Третий Рим»?

Посадить кого-нибудь на табуретку и врубить ток; расстрелять; отравить газом – в XIII веке н. э. никак осуществить нельзя. (Где взять электричество, газ и оружие?)

Помиловать каждого гада – так через год они будут составлять 50 % от всего населения.

Остается только одно– повесить каждого десятого гада, попавшегося под руку. Не знаю, правильно это или нет, но эти вопросы мне понравились (размягчают мозги!).

Так что я буду продолжать читать Ваш журнал и желаю Вам иметь еще больше читателей! До свидания!

Архаров Н. В., г. Москва

Сколько стоит 3Dfx-ускоритель, а то половина игр без него никуда (самый дорогой и самый дешевый)?

Артем, г. Пермь.

В Москве в конце апреля цены примерно такие:

3D-акселераторы 3D Blaster Voodoo 2 производства Creative Labs (чипсет Voodoo 2) стоят 250–280 долл. за версию с 8 Мб видеопамяти и приблизительно 360 долл. за версию с 12 Мб;

Diamond 3D Monster II (чипсет Voodoo 2) – около 250–270 долл.;

Diamond Monster 3DFx с 4 Мб памяти (чипсет Voodoo 1) – от 130 до 150 долл.;

Canopus Pure 3D (Voodoo 1) 6 Мб – около 200 долл.

Hi, Игроманцы :-)!

Хотелось бы сказать пару слов о Вашем журнале...

В принципе он мне нравится. Но Вам надо разделять рейтинг для PC и Sony: на PC Shadow Warrior уже давно, с момента появления, считается отстоем, в настоящее время абсолютное большинство играет в Quake2, но на Sony не так много 3D-action, поэтому там Shadown Warrior считается хорошей игрой.

Радует то, что Вы даёте прохождения и секреты, например статья по MK: Trilogy, Constructor, etc. Так же радует уменьшение описания игр для Sony.

Вам надо увеличивать объём журнала. Godby.

Sidney, г. Екатеринбург

Здравствуй, редакция «Игромании»!

...Теперь начинаю критиковать ваш журнал, хотя он уже и без моей критики стал гораздо лучше той макулатуры, который был № 1 и № 2.

Прекрасно, что Ваш макетчик работает лучше, чем раньше, но будет еще лучше, когда он освоит «Фотошоп» и будет делать красивые подложки под статьи.

Внимание: конкурс!

Подведение итогов предыдущих конкурсов

В первом конкурсе, опубликованом в февральском номере журнала, приняло участие небольшое количество читателей. Наиболее удачные шутки и анекдоты прислали всего лишь два человека, которые и стали победителями конкурса. Это Рожнев Иван из г. Пушкино Московской обл. и Вершинин Евгений из г. Химки Московской обл.

Иван получит игру StarCraft, а Евгений – полугодовую подписку на «Игроманию».

На вопросы второго конкурса по игре «Третий Рим» большинство читателей «споткнулось» на вопросе № 6.

Игры от компании «Дока» получают

Катаев Сергей, г. Москва,
Корепин Алексей, г. Коряжма Архангельской обл.,
Соловьев Иван, г. Красноярск.

Полугодовую подписку на «Игроманию» получают

Авдюшев Александр, г. Екатеринбург,
Сапегин Денис, г. Пермь.

Игровые плакаты получают

Рубцов Сергей, г. Москва,
Архаров Николай, г. Москва,
Константинов Иван, г. Омск,
Ворошилов Андрей, г. Красноярск,
Похлебаев Тимофей, республика Коми, г. Ухта.

Новый конкурс

Вам предлагается ответить на 10 вопросов по игре Fortune Cookie, локализованной российской компанией «Дока». Вырежьте эту колонку странички из журнала, отметьте на ней правильные, на ваш взгляд, варианты и пришлите ее по почтовому адресу редакции (109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, «Астрея», журнал «Игромания). Среди первых (по почтовому штемпелю на конверте) десяти правильно ответивших читателей будут разыграны призы: три новые игры от компании «Дока», полугодовая подписка на журнал «Игромания», а также поощрительные призы – значки, красочные игровые плакаты и прочее. Не забудьте заполнить анкету. Дерзайте, игроманы!

1. Новая игра компании «Дока» называется:
- ❑ Семь холмов Третьего Рима
- ❑ У подножия Фудзиямы
- ❑ На сопках Маньчжурии
- ❑ Над пиком Коммунизма
- ❑ Под троном Императора

2. Маньчжурия – это:
- ❑ деревня близ райцентра Манчестер
- ❑ область, существовавшая на границе СССР и Китая
- ❑ китайское народное гуляние
- ❑ местечко, где манчат журов

3. На Советскую Родину вздумал(а) напасть:
- ❑ глухой дедушка Ляо
- ❑ слепой летчик Ли Си Цын
- ❑ Шаолиньский монах Дон Юань
- ❑ военный генерал Ямагуто
- ❑ хромая фигуристка Кристи Ямагучи

4. Для срыва вражеской операции надо:
- ❑ затерроризировать боевой велосипед вражеского генерала
- ❑ прекратить поставки риса и соевого соуса в ставку противника
- ❑ украсть надувное бревно у известного всем товарища
- ❑ похитить план наступления у беспартийного генерала
- ❑ заплевать каждый второй колодец
- ❑ заселить Амур крокодилами-расистами и ядовитыми пингвинами

5. Ведение операции по спасению Родины было поручено:
- ❑ товарищу Сталину
- ❑ верному псу Мухтару
- ❑ товарищу Сухову
- ❑ добряку Лаврентию Павловичу
- ❑ Петьке с Василием Ивановичем
- ❑ поздно спасать – ее давно продали те, кто... (список в редакции)

6. Главного героя зовут:
- ❑ курсант внутренних войск Исаев
- ❑ почетный ветеран СД Отто фон Штирлиц
- ❑ звездный герой 3-го ранга Люк Скайуокер
- ❑ но он не слышит, он пьян

7. Порода собаки главного героя:
- ❑ чисто-конкретный стафф
- ❑ русский каштановый двортерьер
- ❑ чи-хуа-хуа, перебежчик из вражеского стана
- ❑ персидская, и вообще это кошка

8. Thomas Pilling – это:
- ❑ главный программист игры
- ❑ главный пре-бета-тестер игры
- ❑ лондонский композитор и тусовщик, автор музыки к игре
- ❑ Пиллинг? Да это же катышки на одежде от повторной стирки!

9. Главному герою противостоит:
- ❑ один, но кровный враг
- ❑ два бескровных убийцы-душителя
- ❑ команда программистов из NOCH Software
- ❑ 24 вида вражеских приспешников, в том числе одна белогвардейская контра

10. Что не может делать главный герой:
- ❑ ходить
- ❑ копать
- ❑ не копать
- ❑ торговаться за каждый юань
- ❑ заниматься любовью
- ❑ летать

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy»

АНКЕТА

1. Фамилия, имя, отчество

____

____

2. Возраст ______

3. Информация о себе

____

____

____

4. Используемая Вами игровая платформа

❑ PC
❑ Sony PlayStation
❑ Другая: ______________________

5. Какие игровые жанры Вы предпочитаете

❑ Спортивные игры
❑ Имитаторы
❑ Ролевые игры
❑ Поединки
❑ Логические игры
❑ Гонки
❑ Походовые стратегии
❑ 3D-«action»
❑ Приключения (квесты)
❑ Аркады
❑ Стратегии в реальном времени
❑ Другие: ______________________

6. Какие рубрики в журнале Вам больше всего нравятся

❑ Новости
❑ Играем
❑ Вооружаемся
❑ Читаем письма
❑ Вспоминаем
❑ Сочиняем
❑ Ждем игру
❑ Ломаем
❑ Хит-парады
❑ Смеемся
❑ Размышляем
❑ Конкурс

7. Какие материалы Вы хотели бы видеть в «Игромании»

❑ Интернет
❑ Дискуссии по околоигровым вопросам (пиратство, насилие в играх и так далее)
❑ Описания старых хороших игр
❑ Обзоры мультимедийных дисков (музыкальные, энциклопедии и т.п)
❑ Разгромную критику наиболее неудачных игр или мультимедийных продуктов
❑ Интервью с разработчиками игр
❑ Комиксы
❑ Кроссворды
❑ Другое: ______________________

8. Описания каких старых игр Вы хотели бы найти в журнале

1 ______________________
2 ______________________
3 ______________________

9. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее удачными

1 ______________________
2 ______________________
3 ______________________

10. Какие статьи «Игромании» Вы считаете самыми неудачными

1 ______________________
2 ______________________
3 ______________________

11. Читательский хит-парад

Лучшие игры на PC

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________
4. ______________________
5. ______________________

Лучшие игры на SPS

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________
4. ______________________
5. ______________________

Все материалы, предназначенные на вырезание из журнала, такие как анкеты и конкурсы, должны печататься на обратной стороне рекламы (кстати, очень рад ее отсутствию на страницах журнала!) или же быть двухсторонними. Иначе Вы заставляете читателя вырезать кусок журнала с письмами, где вполне может быть и его собственное письмо, что совсем нехорошо.

Количество опечаток говорит о том, что у журнала нет времени перед выпуском в печать потратить день на финальную вычитку макета. Прошу в дальнейшем выделить из своих рядов самого грамотного человека для вылавливания ошибок, которые сейчас беспрепятственно говорят о недостаточно высоком классе вашего журнала.

Такое впечатление, что все более-менее смешные шутки в разделе «Смеемся» кончились в прошлом номере и в этом печатается то, что не вошло в предыдущие.

Предлагаю продолжение вашей «коронной» фразы: «...содрогнись и сделай все, чтоб наш мир не стал таким!»...

Александр Бельков, г. Москва

В редакцию журнала «Игромания».

Привет!

Я недавно купил Ваш мартовский номер, хотя я предпочитаю брать у друзей журналы почитать, а вместо журналов раньше покупал пиратские игры.

...«Размышляем» у Вас занимает 1–2 страницы, что ничтожно мало.

...Далее: старайтесь выбирать для публикации игры, которые действительно нуждаются в подробном описании и классификации, так как скорее всего Ваш журнал купят из-за одной любимой игры в нем.

Потом: особо уделяйте внимание письмам. У Вас только выдержки из них и объем – одна страница?!

Ну ладно, статьи у Вас во многом лучше, чем где-либо, и оформление на высоте.

У меня старый и медленный компьютер – 486dx4-100 12 Mb, поэтому скоро я не смогу не то что поиграть, но и посмотреть новые игры, и соответственно, прислать Вам описания. А на новый компьютер я копить принципиально не хочу, так как еше не вышла игра, для которой можно выложить порядка 1000$. Вот подождем DIABLO 2 и MORROWIND (продолжение DAGGERFALL).

...Пока все.

Денис

Не могли бы вы написать коды к RED ALERT, DARK COLONY, WING COMMANDER PROPHECY? Заранее спасибо.

Твой друг, *****@cityline.ru***

Очень часто по e-mail приходят письма с просьбами прислать солюшен или коды к какой-либо игре. Этого мы не можем делать просто физически, иначе вместо того, чтобы готовить номер, придется заниматься поисками информации и рассылкой ее. Лучше присылайте письма с названиями игр, которые хотели бы увидеть в журнале. Сделать описание игры для всех читателей мы можем, а для одного – нет.

По Red Alert кодов не существует. Есть возможность редактирования файлов – но это для игроманов с опытом, которые и без нас найдут эту информацию в Интернете. Для Red Alert: Counterstrike есть скрытая миссия, о которой сможете прочесть в рубрике «Ломаем».

ПОДРОБНЫЕ ОПИСАНИЯ ИГР КОДЫ СЕКРЕТЫ СОВЕТЫ

PC

Age of Empires
Blade Runner
Carmageddon
Carmageddon Splat Pack
Chasm: The Rift
Comanche 3
Constructor
Dark Colony
Dark Forces 2: Jedi Knight
Diablo: Hellfire
Duke Nukem 3D / Add-ons: Nuclear Winter, Caribbean: Life is a Beach
Dungeon Keeper
Enemy Nations
Fallout: A Post-Nuclear Adventure
Fifa '98
Grand Theft Auto
GT Racing '97
Ignition
Incubation: Time Is Running Out
Interstate '76
Jedi Knight: Mysteries of the Sith
Jet Moto
Juggernaut for Quake 2
KKnD
Little Big Adventure 2
Lords of Magic
Magic: the Gathering
MDK
Men in Black
MK Trilogy
Moto Racer
NBA Live '98
Need for Speed 2
NHL '98
Nuclear Strike
Odd World: Abe's Oddysee
Outlaws
Panzer General 2
Pax Imperia 2: Eminent Domain
Quake II
Redneck Rampage
Rednick Rampage / Add-on
Riven: the Sequel to Myst
Screamer Rally
Seven Kingdoms
Shadow Warrior
Shipwreckers
Sid Meier's Gettysburg
Streets of Sim City
Suckin' Grits on Route
Test Drive 4
The City of Lost Children
The Curse of Monkey Island
The Journeyman Project 3: Legacy of Time
The Neverhood
Theme Hospital
Tomb Raider 2
Virtual Pool 2
War Inc.
Warlords III: Reign of Heroes
Wing Coommander: Prophecy
Worms 2
X-Wing vs. TIE Fighter
ГЭГ: Отвязное приключение
Розовая Пантера



PLAYSTATION

Ace Combat 2
Battle Arena Toshinden 3
Command & Conquer
Excalibur 2555 AD
Final Doom
Herc's Adventures
Hercules
Kileak the Blood
Nanotek Warrior
Norse by Norsewest
Overblood
Pandemonium
Porsche Challenge
SimCity 2000
The Lost World
Theme Park
Tiger Shark
V-Rally
War Gods
Warcraft 2
Wild Arms
X-COM











ВНИМАНИЕ!!!



Представляем уникальное издание – первый выпуск книги из «Библиотеки журнала «Игромания». В книге собраны руководства по лучшим играм для



за последний год.

Где можно приобрести «Игроманию»

Москва

ООО «Роспресс ЛТД», (095) 211-12-65, 211-07-77
* Киоски «Центр-прессы»
«Агентство Тверская, 13», (095) 211-30-33
«Адрес», (095) 235-54-53
«Артисс», (095) 158-97-54
* «Библио-Глобус», магазин, ул. Мясницкая, д. 6
«Возрождение», (095) 915-39-67
«Глобус», (095) 240-74-05
«ИТ-Агенство», (095) 208-82-39
* «Картридж-Центр», (095) 150-08-03
* «Квазар», (095) 287-32-92
«Киманд», (095) 362-67-62
«Логос-М», (095) 974-21-31
«Маарт-Медиа», (095) 128-99-80
«Метрополитеновец», (095) 277-83-52
«Метропресс» (Москва) (095) 270-07-03/05
«Пресс-сервис», (095) 962-93-13
* «Московский Дом Книги», ул. Новый Арбат, д. 9
* «Рецитал», (095) 487-02-44
* «Симба-С», (095) 722-77-21
«INSTA», (095) 279-49-00
* «Right of Way», (095) 247-11-40

Региональные распространители:

ЗАО «Компьютерная пресса» (095) 232-22-61
ЗАО «Сегодня-Пресс» (095) 219-74-70
«Метропресс» (Санкт-Петербург) (812) 316-58-49
«Ода», (Москва) (095) 974-21-32
«Реол» (Алматы) (3272) 32-88-63
«ХОГ ПРЕСС-СЕРВИС», (С-Пб) (812) 964-04-74
«Леда-НН», (Нижний Новгород) (8312) 40-85-80
«Топ-Книга» (Новосибирск) (3832) 39-63-63
Украина, г. Донецк, ООО «Маус», тел. (0622) 93-33-90

* – розничная торговля.

Редакционная подписка на журнал «Игромания»

Бланк заказа

Фамилия________________________ Имя________________________

Точный адрес: индекс________________ область (край, район)________________

город________________ улица________________

дом________________ корпус____________ квартира____________

Я хочу заказать следующие журналы:

Журналы «Игромания» (в 1997 году – PC и PlayStation, в 1998 году – PC)

за 1997 год: №1 (PC & SPS) ❑ №2 (SPS) ❑ №3 (PC) ❑

за 1998 год: №1 (4) ❑ №2 (5) ❑ №3 (6) ❑ №4 (7) ❑ №5 (8) ❑ №6(9) ❑

Бланк заказа без квитанции об оплате или ее копии недействителен

Если вы проживаете в Российской Федерации в районах, доступных для наземных видов транспорта, и хотите получать журнал по почте, то можете оформить редакционную подписку. Для этого подсчитайте общую сумму вашего заказа, учитывая, что один номер журнала стоит 20 рублей.

Посетив любое отделение сберегательного банка, переведите определенную вами сумму, указав на бланке:

Получатель – ООО «Игромания»
ИНН 7702206189
АКБ СБС–АГРО.
Р/с 40702810100300000524.
К/с 30101810200000000506.
БИК 044541506

Перечислив деньги, заполните бланк заказа. В клетках рядом с нужными вам номерами журнала укажите количество заказываемых экземпляров. Отправьте бланк заказа и квитанцию об оплате (можно ксерокопии) по адресу:
109193, Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, фирма «Астрея» («Игромания»).

Подписка на журнал «Игромания» через почтовое отделение

Ф. СП-1

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал **38900** (индекс издания)

ИГРОМАНИЯ
(наименование издания)

Количество комплектов:

на 19**98** год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на ~~газету~~ журнал **38900** (индекс издания)

ИГРОМАНИЯ
(наименование издания)

Стоимость	подписки	____ руб. ____ коп.	Количество комплектов:	
	переадресовки	– руб. – коп.		

на 19**98** год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

Подписку на «Игроманию» на второе полугодие 1998 года вы можете оформить через любое отделение связи. Для этого нужно вырезать бланк, напечатанный на этой странице, заполнить его, отнести на почту и оплатить подписку. Бланки можно также приобрести на почте.

Для подписки в России: индекс журнала – 38900 в «Объединенном каталоге» стр. 150. Стоимость подписки по каталогу на шесть месяцев – 80 руб. 94 коп. На один месяц – 13 руб. 49 коп.

На журнал «Игромания» также можно подписаться в Беларуси, Казахстане, Узбекистане, на Украине, в Закавказье (Армении, Грузии), Таджикистане и Киргизии через каталоги «Российская пресса» агенства «Книга-Сервис».
Подписные индексы и цены в национальной валюте найдете в данных каталогах.

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС

INTERNET

Mr.Postman http://www.aha.ru

Лицензии Мин. связи РФ NNo 6900, 6902



Разные схемы работы:

- повременная ($1.8/час);
- $5 в месяц - электронная почта, NEWS и WWW-страница;
- $20 в месяц - неограниченный ночной доступ;
- $60 в месяц - неограниченный ночной доступ + 40 часов.



- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ)
- виртуальный WWW-сервер за $30/мес

